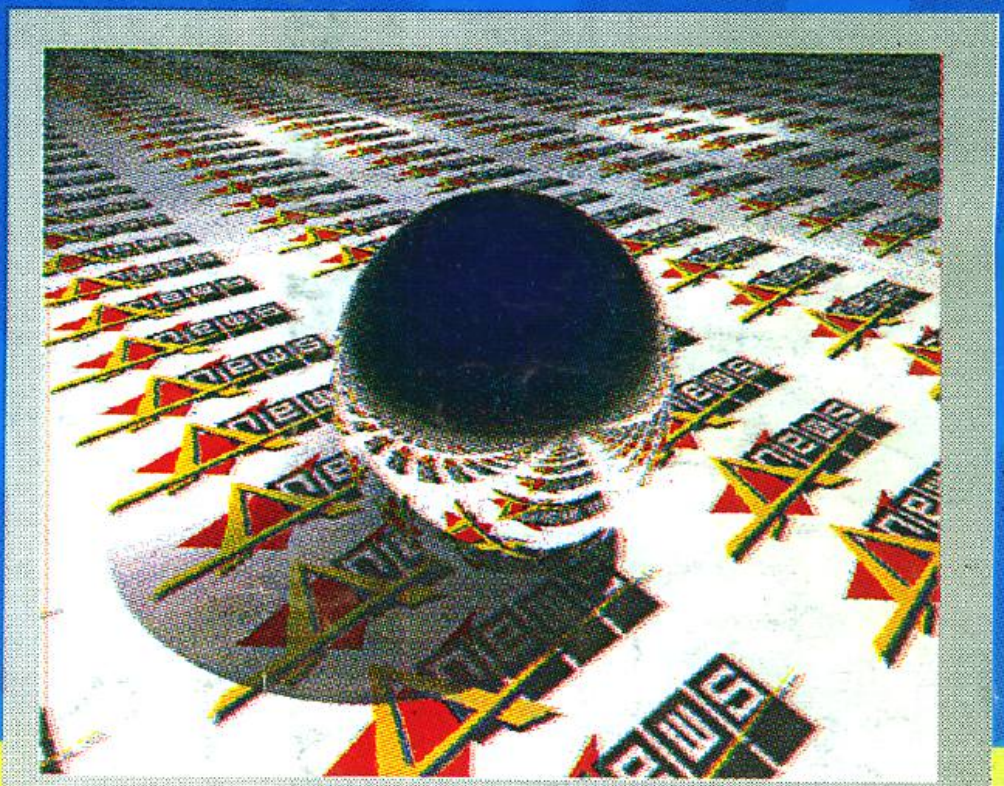
AMIGA NEWS

AMIGA® NEWS

ISSN 0989-5450

Anews



TEST : DISQUES DURS POUR AMIGA 500

CLAVIER MIDI

LES NEWS DE USENET

LA SYNTHESE VOCALE
VOTRE AMIGA PASSE AUX AVEUX

AOUT 1989 No.16 Suisse : 5.80 Canada : 4.95 Belgique : 145

SPECIAL AMIGA

IL NE SUFFIT PAS D'ETRE LE MOINS CHER
IL FAUT AUSSI OFFRIR DES PLUS

● PLUS DE 400 LOGICIELS

● TOUS LES PERIPHERIQUES

● TOUS LES PRODUITS POUR LA VIDEO

● INSTALLATION DANS DES REGIES VIDEO
(EX: SERVICE DE FORMATION AIR FRANCE)

● SERVICE "NOUVEAUTES"
DEVPAC 2, AMAX, DELUXE PAINT III, ANIMAGIC, DESIGN DISKS, PHOTON PAINT 2.0
SCULPT 4D JUNIOR, STUDIO 24, BIG BAND
ARCHIPELAGOS, CIRCUS ATTRACTIONS, WINTER'S TAIL, GOLDRUSH,
GRAND MONSTER SLAM, GUNSHIP, HAWKEYE, JOURNEY, KICK OFF
MILLENIUM 2.2, OTHELLO KILLER, SAVAGE, SHOGUN, SILKWORM, SORCERER LORD
SPACE QUEST III, TIMESCANNER

● LE CERCLE AMIGA
MIEUX QU'UN CLUB, PAS DE DROIT D'ENTREE
STAGES, PROMOS, PRESTATIONS HAUT DE GAMME
INVITATIONS A LA PRESENTATION DE PRODUITS NOUVEAUX, ETC ...

● PROMOTIONS JUSQU'AU 31 AOUT
SCULPT 4D 4490 F
AMAX émulateur Mac® 1600 F
KINDWORDS 2.0 520 F
traitement de texte avec dico français 140000 mots

ESSONNE MAILING
DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE AGREE COMMODORE

3, IMPASSE JULES DALOU
91000 EVRY
64.97.96.54

CATALOGUE COMPLET GRATUIT SUR DEMANDE

Cet encart a été intégralement réalisé sur AMIGA avec le logiciel Professionnal Page et tiré sur imprimante laser NEC LC890

ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

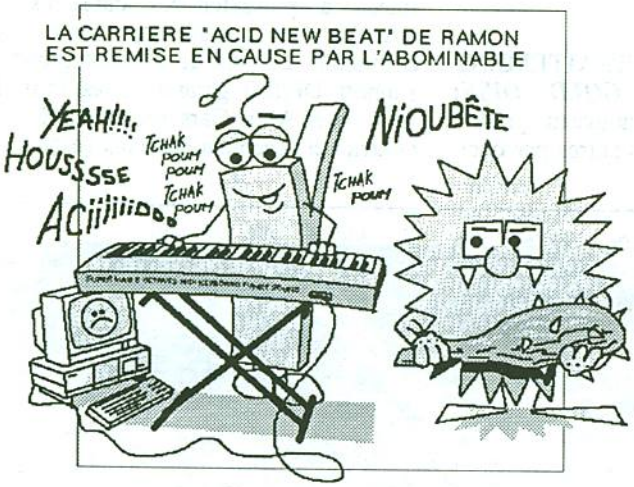
EDITO

Eh oui! Nous avons réussi à sortir le numéro d'août. Et pourtant, la chaleur accablante et les feux de forêts tout proches seraient plutôt de nature à nous tenter d'aller au bord de la mer histoire de tester les dernières trouvailles de la *boule-de-poils-avec-une-massue-au-bout* (*cf.* p35).

frEd:, ***cEd:***, ***Ed:*** et les autres unités logiques ont tellement travaillé sur ce numéro qu'il va leur falloir une semaine de sommeil pour rattraper.

Bronzez bien et ne mettez pas trop d'huile solaire sur les pages.

L'image d'une sphère sur la couverture est une création de **Frédéric Boullier** (voir article dans ***A-News*** N°14, page 38) assisté par son Amiga 500 avec 1 méga de mémoire, et les logiciels ***Deluxe-PaintII*** et ***Turbo Silver***. Frédéric a appliqué l'image 4-couleurs entrelacé de DPaint sur le sol, puis il a posé sur le sol une sphère (dans Turbo Silver une sphère est un objet primitif, sans facettes). Il a choisi trois sources de lumière - une devant et deux au fond, Une des trois porte une ombre. Temps de calcul : 3h30m. Séléction couleur à trois sous par Professional Page et Laserwriter, légère maquettage et correction par J-C.Fray



La rédaction aimerait entrer en contact avec "***Cassandra***" et "***CRS***"

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, WordPerfect et l'imprimante Laserwriter d'Apple. Selection couleur de la couverture (sauf publicité) par Professional Page.

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....4-5
CLAVIER MIDI.....6
NEWS DE USENET.....7-8
EXCELLENCE!.....9-10
KINDWORDS 2.....11
DISQUES DURS POUR 500.....12-15
LA TRAME DU YETI.....16-17
CLI POUR DEBUTANTS.....18-19
SETKEY, FUNCKEY, ETC.....20-23
AMIGA SOUND MACHINE (ASM).....24-26
LE COIN C.....27-30
STARTUPS POUR DISQUES DURS.....31
DOMAINE GRAND PUBLIC.....32-34
WINDSURF WILLY, DEMON'S WINTER.....35
KICK OFF, NIGHTDAWN.....36
FOFT.....37
SILK WORM, DRAGON'S LAIR.....38
COURRIER.....39
PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS.....40
MY PAINT.....41

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engagent que leurs auteurs

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

HAUSSE DES PRIX ANNONCEE PAR COMMODORE. Elle sera effective à partir du 20 juillet et concerne les produits suivants (prix H.T.):

A590 (disque dur 500) --> 4460,37 (ancien prix: 4207,42)

A2010 (lecteur interne 2000) --> 1390,00 (1090,00)

A2058/2 (carte mémoire 2Mo) -- > 5990,00 (5490,00)

A2286 (carte AT) --> 9490,00 (7990,00)

A2090/2092 (contrôleur non-autoboot + kit disque dur 20Mo) --> 5490,00 (4990,00)

A2620 (68020 accélératrice) --> 12490,00 (11990,00)

A2300 (carte Genlock) --> 1990,00 (1790,00)

* * *

WORDPERFECT SUR AMIGA, C'EST FINI! C'est ce qu'a annoncé en avril la *WordPerfect Corporation.* La nouvelle version tant attendue ainsi que les projets existants sont définitivement abandonnés (deux programmeurs sur les sept initiaux restent malgré tout à la disposition des utilisateurs). Les raisons sont pour la plupart liées à la programmation: les améliorations demandées par les utilisateurs Amiga (utilisation de plusieurs fontes et insertion d'images graphiques principalement) nécessiteraient un trop gros travail de réécriture. Personnellement, j'ai toujours pensé que c'était l'absence de telles options qui faisaient la force de WP: rapidité d'affichage inégalée, édition plein écran et réponse à la frappe immédiate. Pourquoi ces exigences sans intérêt alors que des logiciels comme *ProWrite* ou *Excellence!* font très bien leur travail? Mais cela n'empêchera pas les inconditionnels de WP -- dont je suis -- de continuer à l'utiliser car il ne présente aucune lacune dans son domaine et ne sera probablement jamais dépassé.

* * *

EXPO: La première exposition européene dédiée à l'Amiga, **AMIGA'89**, aura lieu du 10 au 12 novembre 1989 au Cologne Convention Center. Ce sera l'occasion pour les développeurs, les distributeurs mais aussi les utilisateurs de se rencontrer pour échanger les dernières idées. Si vous êtes intéressé pour y installer un stand, voici les tarifs: occupation au sol - 195 DM par mètre carré, stand d'exhibition - 130 DM par mètre carré (taille standard: 4 mètres sur 3). Adresse européenne: *AMIGA'89* Wiemelhauser Str. 247A, D-4630 BOCHUM. Tél: (049) 0234-7-20-35. FAX: (049) 0234-7-20-60.

* * *

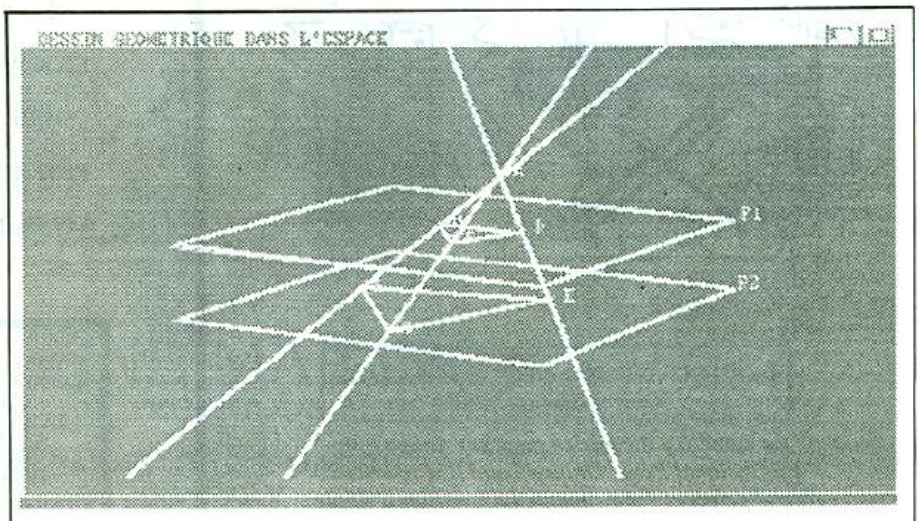
LOGICIELS EDUCATIFS: la toute nouvelle société *Pilat Informatique Educative* vient de sortir ses deux premiers programmes éducatifs: *Géométrie plane* et *Géométrie dans l'espace* (250F chaque). Ecrits en GFA BASIC, ces deux logiciels sont malgré tout rapides à l'affichage et permettent d'étudier le programme de géométrie allant approximativement de la 3ème à la Terminale (estimation A-News). Bien que non exempts de petits bugs ne nuisant heureusement pas à la construction des dessins, ils méritent d'être signalés car les logiciels éducatifs sur Amiga se comptent sur les doigts de la main. *Pilat Informatique Educative* Saint-Appolinard 42410 Pelussin.

* * *

UN NOUVEAU TRAITEMENT DE TEXTES DE *GOLD DISK*: TRANSCRIPT. Ce nouveau produit semble se détacher des autres par quelques petits détails qui pourraient bien faire la différence face à la concurrence. Le plus important est probablement l'affichage très rapide du texte, même sur de longs documents. *Transcript* permet également d'ouvrir plusieurs fichiers en même temps, de redéfinir le clavier numérique pour ne pas dépayser les utilisateurs d'IBM, de régler ses propres préférences (taille de l'écran, taille des lettres, entrelacé ou non, etc...); la présence de commandes intelligentes au clavier permet de se déplacer très rapidement dans le texte ainsi que de poser des jalons où l'on peut se rendre à l'aide d'une seule touche. Possibilité également de définir des macros regroupant des suites de commandes employées fréquemment, d'inclure des codes pour l'imprimante directement dans le texte (dont les drivers doivent être importés du Workbench) et existence sur la disquette (non protégée) de répertoires regroupant les fichiers les plus utilisés afin de minimiser les accès disque.

* * *

DP: **Les Amis-Gars de Leers** proposent depuis janvier un service de distribution de disquettes du domaine public, essentiellement des démonstrations destinées à présenter les capacités de l'Amiga en musique, image et animation. Le prix de 20F comprend le support DF/DD garanti et les frais de port. Les Amis-Gars répondent à tout courrier et acceptent les échanges afin de



Géométrie dans l'espace

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

pouvoir proposer un catalogue de plus en plus fourni. (Catalogue disponible sur demande écrite à F.D., BP 18, 59115 Leers).

* * *

NOUVEAU MONITEUR: **Le A2024** moniteur non-entrelacé Commodore - le "petit Viking", sera probablement disponible en France d'ici environ deux mois. Ce moniteur a les mêmes caractéristiques techniques que le moniteur grand écran de Moniterm.

Dommage, le moniteur A2080 haute rémanence n'est plus disponible en France, malgré un niveau de vente honnête depuis son introduction l'année dernière.

Ce moniteur était une réponse bon marché au problèmes de scintillement de l'écran de l'Amiga en mode entrelacé haute-définition.

L'image sur l'A2080 est bien moins stable que l'image sur un moniteur multi-sync raccordé a la carte FlickerFixer, mais c'est bien plus agréable que de travailler avec un écran standard.

* * *

MISE A JOUR: Les utilisateurs enregistrés de **Professional Page** de Gold Disk sont invités à commander la version 1.2 au prix de 30 dollars US chez **Gold Disk Inc, Königsallee 60F, D-4000 Düsseldorf 1, Allemagne Fédérale** en précisant leur préférence de langue - français, anglais, ou allemand.

La nouvelle version ajoute la compatibilité avec les dessins créés avec *Professional Draw* et avec les périphériques Postscript couleur (y compris *QMS ColorScript*). Selon Gold Disk il y a aussi un meilleur contrôle de la sélection couleur, la possibilité d'importer des grandes bitmaps en provenance des scanners, capacité de travailler avec le logiciel ***ASDG-RESEP*** (pour la sortie d'images 24-bits en Postscript), et les tailles de pages augmentées.

* * *

DIGITALISATION : LES PRIX. Comme promis le mois dernier, voici les details sur quelques services de digitalisation et sortie sur imprimante couleur actuellement disponibles :

• L'association **Vidéodidact** réalise la digitalisation d'images fixes à partir du nouveau ***Tamron Fotovix IIX***. Les documents peuvent être des diapositives 24x36mm NB ou couleurs, des négatifs 24x36mm NB ou couleurs, ou des documents imprimés. Le Fotovix offre la possibilité de recadrer le documents, zoomer jusqu'à six fois les parties intéressantes de l'image, et modifier les couleurs.

Le prix unitaire TTC est variable selon le nombre de documents à digitaliser : 1 à 5, 29F; 6 à 10, 26.50F; 11 à 20, 24.50F; >20, 23F. Délai de réalisation garantie : 48 heures. Ces tarifs ne comprennent pas les frais éventuels de transport et d'emballage, ni le prix des disquettes (Vidéodidact, 59 rue de Paris, 95700 Roissy en France).

• **Educom** réalise les digitalisations avec le scanner Sharp JX-300 et le logiciel ProScanLab sur Amiga 2000. Les documents peuvent être des photos papier NB ou couleur (maximum format A4) ou diapositives à partir du format 24x36. Il y a la possibilité de recadrer, agrandir ou réduire les documents lors digitalisation. L'acquisition de l'image se fait en 16 millions de couleurs, avec possibilité d'ajuster les couleurs, contraste et brillance. La restitution s'effectue selon n'importe quel mode graphique de l'Amiga et le fichier final est sauvegardé au format IFF.

Pour utilisier les images scannées en sortie imprimante couleur ou pour les insérer dans Professional Page v1.2 Educom peut les restitutuer en 24-bits (16 millions de couleurs), ce qui occupe la totalité d'une disquette.

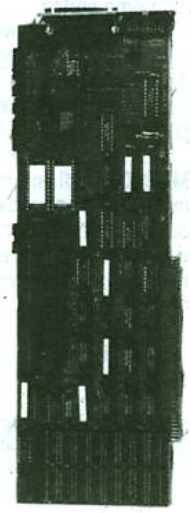
Prix à l'unité pour 1 à 5, 45FHT, 6 à 10 39FHT; 11-30, 35FHT, +30, 29FHT.

Pour la digitalisaion de diapositives, 33FHT supplémentaire pour un tirage papier de haiute qualité, remis au client. Frais d'envoi 25F. Délais normaux 8 jours ouvrables, express 48 heures avec 40% de majoration sur le prix des digitalisations. (Educom, 78 av St Remy, 57600 Forbach, tél 87-87-27-35)

• Et finalement nous vous signalons la service de **Bruno Aveillon** à Toulouse : vos images tirées sur **imprimante couleur Xerox 4020**. Prix 45F l'image 21x29,7 (frais de port compris). Envoyer disquette 3.5 et cheque à l'ordre de Bruno Aveillon, 13 rue Deville, 31000 Toulouse (tél 61-22-67-82 aprés 18h.).

NOUVEAU POUR AMIGA 2000

CARTE MULTIFONCTIONS EXTAM 688



7 FONCTIONS SUR UNE SEULE CARTE :

Interface SCSI : permet de relier jusquà 7 périphériques.

Controleur d'accès direct à la mémoire (DMA) : transferts beaucoup plus rapides.

16 socles : prêts à recevoir jusqu'à 8 MB de RAM.

MUBUS 20 : permet la connexion de petits périphériques.

64 KBYTES de mémoire morte.

Autoconfiguration.

Autoboot

PRIX :

SEUL. 890,-- FS

P.I.P. (Produits Informatiques professionnels)

C.P. 3342 – CH 1400 Yverdon (19.41/24/24.10.77)

CHERCHONS REVENDEURS POUR LA FRANCE

Un nouveau test décoiffant de Chorizo Kid : aujourd'hui le ***Professional Music System MM 5000 5 octaves Keyboard*** où le *professional 5 octaves music keyboard including interface and software*. Ce sont le Titre et le Sous-Titre inscrits sur le carton gris de 92*15*20 cm que nous avons récupéré dans cette bonne vieille ville de Londres en échange de £150 (environ 1600F). Grâce à madame Eidersoft, vous allez enfin pouvoir jouer les rois du synthé.

Ouvrons donc la boîte et admirons. Ooooooooh!

PROFESSIONAL MUSIC SYSTEM

❑ **Un magnifique clavier** de 36 touches blanches et 25 noires (existe aussi en bleu et vert avec les bandes latérales). Et attention pas du clavier pourri à la Bontympan, un clavier sympa, un presque vrai, comme celui de Partenaire Particulier. Sortant de l'arrière, un câble avec l'interface pour brancher la bête sur le port parallèle du zamiga (en clair, vous ne pourrez pas jouer du synthé et faire marcher votre imprimante parallèle en même temps, donc, vous ne pourrez pas jouer du Jean Michel Jarre). Il y a un autre câble sortant de l'interface, un câble style bâton de joie, mais c'est pour ceux qui ont un Atari, parce que sur Atari, ils n'ont pas le courant dans le porc parallèle, mais je m'égare du nord, bref on s'en fout.

❑ **Trois disquettes** dont une vierge (puisque pour Atari) que vous pouvez vous empresser d'immoler. Les deux autres.

La MM5000 Keyboard Software, permet d'ouvrir le canal du clavier. Vous cliquez au tout début sur un zicône et on n'en parle plus.

L'autre c'est ni plus ni moins ni entre les deux, le PRO SOUND PLUS MIDI. Commençons par ***PRO MIDI PLUS*** qui est le soft qui gère le clavier. Bien cool et classique. Dix plages pour charger des sons échantillonés (compatible avec tous les digitaliseurs, mais on en reparlera plus bas), chaque sample pouvant être mono ou stéréo. La forme de l'onde sonore est affichée, et vous pouvez la trafiquer Atchoum (à vos souhaits je voulais dire (calembour copyright Jeune et Jolie du mois de juin page 25)), en modifiant fréquence, octave et tutti quanti. Evidemment vous pouvez déjà faire zim poum sur le clavier et cela jouera de la vraie musique. Mais en plus vous pouvez partitionner (YETi: un vrai musicos comme moi dit "splitter" parce que c'est pas un disque dur et ça fait craquer les groupies) votre clavier en quatre zones, en affectant à chacune d'elle un son. Donc en même temps vous pourrez avoir sur votre beau clavier de la cornemuse, du triangle, de la hard guitar, et un meuglement digital de Vanessi Sparadrap. C'est déjà trop de sons différents pour faire un hit House Music.

L'autre soft se trouvant sur la disquette est ***PRO SOUND DESIGNER*** qui lui est un soft de digitalisation et de manipulation de sons digitalisés (du style Audiomaster ou Perfect Sound (mais pas Hoffman)). Vous pouvez travailler sur huits samples en mono ou stéréo, et la aussi tout faire, couper, coller. Ce que vous pouvez surtout faire c'est digitaliser depuis une source extérieure (magnéto, laser, homme marchant, micro même) en ayant toujours le contrôle de la qualité, de la longueur de l'échantillon. Ca marche comme un vulgaire magnéto : enregistre (mono ou stéréo), lecture, avance, recule, lecture en arrière, ... Le reste est dans la doc, claire mais en grand breton.C'est bien beau d'avoir un soft de digitalisation, mais c'est mieux lorsque l'on sort toujours du même carton

❑ **un Digitaliseur!!!** Toujours pour le même prix, vous avez le digitaliseur à brancher sur votre Amiga et qui reçoit un jack pour y faire entrer le son à l'intérieur dedans. Je ne vous en dirai pas plus sur le digitaliseur, vous connaissez tous.

❑ Et c'est pas fini. Que nenni, que nenni. La **MM3000 Midi Interface** with midi in, midi out & midi thru, c'est cadeau. Si vous avez un synthé ou tout autre instrument MIDI, vous allez pouvoir directement le brancher sur le zamiga. En plus, Pro Midi, le soft livré dans le pack, gère les 16 canaux Midi.

Pas mal non. Bien sûr c'est pas du matériel de pro, mais pour le prix c'est plus qu'honnête. Surtout pour jouer Douce Nuit à mamie le jour de Noël ou Zappy Beur's Day Touillou à la frangine.

Tiens, il reste encore deux trois bricoles dans mon carton.

❑ **Un gender bender** (une prise quoi) pour pouvoir brancher le digitaliseur sur un 500 (ça sert aussi avec n'importe quel montage prévu pour le 1000). En revanche l'interface clavier n'est pas prévue pour le 1000 (pas de gender livré pour le 1000).(**YETi:** *relisez ce qui précède, c'est drole!*)

❑ Un manuel **"Start Playing Keyboard"** où l'on vous apprend les bases du synthé avec des morceaux d'anthologie tels que Au clair de la lune (en français dans le texte) ou Les portes du pénitencier Akeu c'est du Jhonny.

❑ **Des jolie boîtes** en carton glacé pour ranger les softs et l'interface Midi.

❑ **Un élastique**, mais j'ai toujours pas compris à quoi il servait.

Voilà, c'est tout, aplus rien dans la boite.

Chorizo Kid
ne cherche pas MIDI à 14 heures.

Aux dernières nouvelles, Eidersoft cherchait un distributeur pour la France. (Eidersoft, Power Computing, 44a Stanlet Street, Bedford, MK41 7RW, GB. Tél 44-234-273-000, FAX 44-234-270-133).

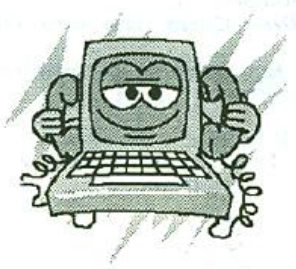
L'avis autorisé et riche en calories de l'abominable EL YETi

J'ai moi-même egalement aussi testé ce pro machin à cinq octaves en ligne et je vous précise quelques petits trucs. J'ai énormément apprecié le look A.C.M.E du package (A.C.M.E est la marque des bidouilles infernales que commande le coyote pour coincer BIP BIP le roadrunner) avec plein de boîtes, de manuels et de plans de montage. La boîte contient tout ce dont peut rêver un musicos refoulé reconverti dans les jeux vidéo. D'un coup, vous avez un clavier d'une taille présentable, un sampler et plein de petits trucs en plus: c'est l'abondance. Le clavier a un toucher agréable mais il n'est hélas pas dynamique. Les samples d'origine sont une mauvaise pub: ils sont trop courts et pas très bien realisés. Tout change dès que l'on utilise ses échantillons IFF 3 ou 5 octaves à soi.

Le soft de pilotage du clavier nécessite une version particulière du Parallel-device fournie mais on aurait pu se passer de ce genre de bidouille. L'ergonomie des logiciels fournis n'est pas immédiate. Nous n'avons pas encore pu tester à fond la compatibilité MIDI hors des softs fournis.

Mon message est simple: ne vous attendez pas à un miracle, ce clavier et tout ce qui va autour n'est pas "pro" mais, pour le prix qu'Eidersoft en demande, c'est un beau gadget avec lequel on peut se faire plaisir.

USENET NEWS



LE 68030 TROP RAPIDE ?

Commodore nous préparerait-il une machine à base de **68030**? **Dave Haynie**, de Commodore Technology, à West Chester (Pennsylvanie) rappelle que les différentes versions du Motorola 68030 sont cadencées à 16, 25, 33 et même bientôt 50MHz.

Le problème, dit **David Albrecht**, de Charlottesville, en Virginie, c'est que à 50Mhz, les circuits de l'Amiga risquent d'être un peu dépassés et qu'une RAM qui supporte ces vitesses coûte actuellement plutôt cher... Et en plus, elle consomme et chauffe donc beaucoup.

Et ce n'est pas tout, le 68040 en cours de développement par Motorola, pour environ deux ans encore, pourrait être proposé à des vitesses allant jusqu'à *100MHz*! Une nouvelle limite en perspective: la rapidité des RAMs.

AREXX FAIT UN TABAC

Brian Schellenberger, de SAS Institute, maison mère de LATTICE, préfère ce nouveau langage au C.

Son intérêt : les programmes communiquent entre eux par des ports; ceci rend le développement plus facile. D'autant plus qu'il est interprété, donc pas de compilations à faire à chaque modification. Mais bien sûr, ce qui est un avantage pendant le développement devient un inconvénient à l'exploitation: il est beaucoup plus lent que le langage C.

Il permet de manipuler des nombres avec une précision infinie, contient un analyseur syntaxique, permet la communication avec toutes sortes de programmes (mais qui doivent être prévus pour, et il y en a de plus en plus). ARexx est vendu $49.95 par : **Bill Hawes**, PO Box 308, Maynard MA 01754 (USA)

FORTH SUR AMIGA

Les amateurs de ce langage bizarroïde mais néanmoins puissant vont pouvoir se régaler. Il y a maintenant de bons outils pour notre machine. **Doug Meritt**, de Hunter Systems, à Moutain View dans la fameuse Silicon Valley recommande le J-Forth. Il y a quelques mois, les inventeurs de ce langage ont remporté le concours de "Programmeurs les plus rapides du monde" grâce à lui.

L'épreuve consistait à programmer le défilement d'une phrase sur un panneau de leds commandées par l'ordinateur, à une vitesse variable et avec un effet stroboscopique. Pas évident? Surtout quand on pense qu'il fallait le faire en deux heures... Les seuls qui y sont arrivés sont les auteurs de ***J-Forth***, en une heure et demie.

On croit rêver... Et en plus, ce compilateur produit un code très optimisé qui fait de ce langage un des plus rapides sur Amiga. *J-Forth Professional : Delta Research, PO Box 1051, San Rafael, CA 94901 USA* Il y a aussi un Forth réputé dans le Domaine Public : A4TH 1.5

HMSL

Ne me demandez pas ce que ça veut dire. En tout cas, Adrian Ho, de l'université de Berkeley, en Californie, est ravi: HMSL est un ensemble de routines musicales pour J-Forth. Il paraît que le résultat est étonnant. Il est disponible auprès de: Frog Peak Music P.O. BOX 1051 San Rafael, CA 94915 USA Tel: (415) 485-6867 pour la modique somme de $150. Vous pouvez aussi acquérir à la mêmeadresse, dans le cadre d'une offre spéciale, J-Forth pour $120 au lieu de $180.

LA COMPIL DES HITS DU TOP

Pour ceux qui sont à l'étroit dans leurs disquettes ou leur DD, **Don White**, de chez Zehntel, à Walnut Creek, Californie, propose une disquette domaine public rassemblant les dernières versions des meilleurs programmes d'archivage: ***ARC16, UUDECODE*** (pour UseNet), ***SHAR, ZOO, ZIP***, etc...

Pour l'obtenir, envoyez $5 à: *Don White Amiga Unpackaging Disk Box 271177 Concord, CA (USA) 94527-1177* Il ajoute que si vous avez d'autres programmes de com pactage/décompactage à proposer, envoyez-les lui. Il vous fera parvenir le tout pour rien.

DISKPERF

C'est un programme du domaine public qui permet de chronométrer les principales opérations. Todd Carpenter, de chez Honeywell, indique par exemple les résultats obtenus avec sa configuration A2000 + A2090a + A2620 + Disque dur Rodime SCSI 180Moctets, 12ms de temps d'accès:
18 fichiers créés par seconde
52 fichiers effacés par seconde
lecture de répertoire: 156 fichiers par seconde
135 recherches/lectures par seconde En plus, *DiskPerf* donne les temps de lecture/écriture en fonction des différentes tailles de buffer: (en octets par seconde)
512 octets: lecture 80556, écriture 29289
4096 octets: lecture 197844, écriture 171897
8192 octets: lecture 327680, écriture 257846
32768 octets: lecture 635500, écriture 372275
131072 octets: lecture 655360, écriture 427990
524288 octets: lecture 699050, écriture 455902

Ce qui confirme qu'avec de grands buffers, on fait moins d'accès disque et que l'on gagne en rapidité. Mais les gains plafonnent avec un buffer de 32Ko pour cette configuration. Intéressant, non? On devrait généraliser l'emploi de ce programme; suivez l'exemple de RoméoRapido.

PROGRAMMES INCOMPATIBLES AVEC UNE CHIP RAM DE 1MEGA

Roger Uzun, du Naval Ocean Systems Center (Marine Américaine), à San Diego, Californie, a recensé les différents programmes qui ne fonctionnent pas avec une Chip RAM de 1Moctet.

Ils sont heureusement peu nombreux: - ***AARHG! - Heroes of the Lance - Wayne Gretzky Hockey*** . Par contre, tous les titres ***Psygnosis*** marchent sans problème car ils sont paraît-il prévus pour tout ce genre d'options.

LE WORKBENCH EN NTSC SUR AMIGA PAL

Keith Doyle, de la NASA et **Matthias Zepf**, de Stuttgart, en RFA, abordent un problème qui vous est certainement arrivé à tous: de temps en temps, environ 1 fois sur 50, le WorkBench s'ouvre en NTSC et les 56 lignes du bas de l'écran sont cachées, sur un Amiga PAL. Le seul remède est le reset.

Ce bug, reconnu par Commodore, affecte les WorkBench 1.1, 1.2, et 1.3. Mais il devrait disparaître dans le 1.4. Cela vient paraît-il d'une routine qui détermine la fréquence du courant (50Hz en Europe, 60Hz aux Etats-Unis) et qui, de temps en temps, traverse malencontreusement l'Atlantique. Mais Miguel Casteleiro, de l'INESC, à Lisbonne, a une solution: voici le listing d'un tout petit programme mi-C, mi-Assembleur, qui détecte si l'on est en PAL ou en NTSC, et reboote tout seul dans ce dernier cas.

Evidemment, il faut mettre ce programme en tête de la startup-sequence. xdef _rst _rst: reset jmp $00FC0000 pour la partie Assembleur, et maintenant, la Evidemment, une fois compilé, assemblé et lié il faut mettre ce programme en tête de la startup-sequence.

```
xdef _rst

_rst:
reset
jmp $00FC0000
```

pour la partie Assembleur, et maintenant, la partie C:

```
#include "exec/types.h"
#include "graphics/gfxbase.h"
#include "proto/exec.h"
#include "proto/dos.h"

char *auteur = "-- reset: (C) Miguel Casteleiro 1989 --";
int echo;
struct DosLibrary *DosBase;

void reset() {

register struct GfxBase *GfxBase;

if (!(DosBase = (struct DosLibrary *)OpenLibrary("dos.library",0)))
return;
if (!(GfxBase = (struct GfxBase *)OpenLibrary("graphics.library",0)))
return;

echo = output();

if (GfxBase->DisplayFlags & NTSC) {
Write(echo,"NTSC Amiga ... Rebooting",25);
```

```
Delay(200);
SuperState();
rst();
}
else
Write(echo,"PAL Amiga",10);

CloseLibrary((struct Library *) GfxBase);
CloseLibrary((struct Library *) DosBase);
}
```

Voilà qui devrait nous délivrer de ce genre de plaisanterie.

FRED FISH : LES DISQUES 201 à 220

DISQUE 201
- ***Draco:*** version améliorée de ce programme du disque 76. Requiert la documentation du disque 77.
- ***DropCloth:*** Permet d'afficher une image dans l'écran de fond du WorkBench. Version améliorée du disque 128.

DISQUE 202
- ***SlavicFonts***: Tout un ensemble de nouveaux fonts.
- ***Vlt***: Emulateur de terminal VT100 et Tektronix 4014/4015. Ce programme nécessite ARP mais est compatible avec XMODEM, Kermit et ARexx pour communiquer avec d'autres logiciels.

DISQUE 203
- ***Exemples***: tout plein de petits programmes C et Assembleur sur les thèmes les plus souvent cités. Des quantités de petites routines souvent réécrites donc fiables et efficaces.
- ***GurusGuide***: les gourous décortiqués par Carl Sassenrath, le père du système multitâche de l'Amiga et de la librairie Exec.
- ***Isam***: Un ensemble de routines d'accès à une base de données relationnelle.

DISQUE 204
- ***FileReq***: Un exemple simple de Requester pour le choix de fichiers.
- ***GnuGrep***: Equivalent des utilitaires UNIX *grep, egrep, fgrep*.
- ***HAMCu***: Petite démo du mode HAM. Affiche un dégradé de toutes les couleurs de l'Amiga.
- ***Image-Ed***: Un nouvel éditeur d'icônes.
- ***JPClock:*** Un petit simulateur d'horloge.
- ***MouseBounce***: Un petit jeu: le pointeur de la souris rebondit dans la fenêtre. Le but est d'arriver à la fermer mais à chaque tentative ratée, le pointeur accélère.
- ***PopDir***: Programme qui vous donne le contenu d'un répertoire (!?).
- ***PopInfo***: Programme qui renseigne sur le statut des périphériques et de la mémoire.
- ***Teacher:*** C'est une surprise!

DISQUE 205
- ***Bally***: Version améliorée du jeu d'arcade du disque 181.
- ***BattleForce***: Simulation d'un combat de machines géantes.
- ***Chess:*** Un jeu d'échecs, version améliorée de celle du disque 96.

DISQUE 206
- ***Brownian***: Démo basée sur la théorie des fractales.
- ***Hawk***: Image en relief d'un faucon. Nécessite des lunettes adaptées.
- ***MemFlick***: Affiche des informations sur l'utilisation de la mémoire sous forme graphique.
- ***PeX***: Démo graphique.
- ***PictureGarden***: Démo.
- ***StereoDemo***: Comme Hawk, démo d'images en relief.
- ***Triple***: Trois démos sur les possibilités graphiques etsonores.

DISQUE 207
- ***Coyote***: La MEGA-Démo. Primée au concours du BADGE Killer Démo.

DISQUE 208
- ***AsteroidField***: autre démo impressionnante du concours BADGE Killer Démo.

DISQUE 209
- ***Bowl***: Encore une des meilleures démos du concours BADGE Killer Démo. Réalisée avec Sculpt-Animate, ce qui a demandé deux semaines de calculs.
- ***Dps***: Un programme écrit pour travailler avec PrintScript, un interprète pour PostScript.

DISQUE 210
- ***Calc***: Une calculatrice scientifique programmable bien étudiée. Effectue les conversions hexa/binaire/décimal ainsi que les opérations sur registres ASL, ROL, LSL, AND, OR, XOR, etc. Représentation graphique d'équations, 26 mémoires (alors là!!).
- ***LabelPrint***: Programme pour imprimer des étiquettes pour vos disques.
- ***NuHand***: Démo du concours BADGE Killer Démo.

DISQUE 211
- ***AmigaWave***: Démo du concours BADGE Killer Démo. Animations et sons.
- ***Esperanto***: un clavier Espéranto et Gallois.
- ***Image-Ed***: Nouvelle version de l'éditeur d'icônes du disque 204. Corrige des bugs sérieux.
- ***SignFont***: Un autre keymap.
- ***VirusControl***: Un nouveau chasseur de virus. Affiche le contenu du BootBlock, vérifie périodiquement les vecteurs, contrôle l'écriture sur disque avec des requesters, etc.

DISQUE 212
- ***Alice***: Démo extraite des meilleures du concours BADGE Killer Démo.
- ***DiskSalv***: Programme de récupération de fichiers sur un disque endommagé. Travaille avec le système de fichiers standard ou le Fast File System. Version améliorée du programme du disque 177.
- ***DogsWorld***: Encore une des meilleures démos du concours BADGE Killer Démo.

DISQUE 213
- ***Cucug***: Démo du concours BADGE Killer Démo présentée par le Champaign-Urbana Commodore Users Group.
- ***Icons***: Environ 300 icônes en huit couleurs à adopter.

DISQUE 214
- ***ArcPrep***: Prépare des ensembles de fichiers et/ou de répertoires pour compacter une arborescence entière.
- ***MandelVroom***: Images et fractales avec plein de fonctions et d'options. Calculs suivant cinq modes, en entiers, flottants ffp, réels ieee, pour 68020 et 68020/68881. Ecrit en Assembleur mais nécessite un Méga-octet de RAM au moins. Version très améliorée du programme du disque 78. Voir aussi le disque 215.
- ***MemDiag***: Programme qui repère les adresses mémoire défectueuses (problème hard) et les retire du pool de mémoire libre jusqu'à ce que la panne ait été réparée.
- ***RunBack***: Nouvelle version améliorée du RunBackGround des disques 73 et 152. Nombreux bugs corrigés.
- ***SmartIcon***: Crée des icônes associés aux fenêtres. Version du disque 134 avec source.

DISQUE 215
- ***MandelVroom:*** Deuxième partie du superbe programme de fractales du disque 214. Auteur: Kevin Clague.

DISQUE 216
- ***BackDrop***: Permet d'afficher une image dans l'écran WorkBench. Ressemble à DropCloth.
- ***C64Emul:*** Simulateur d'émulateur de C64! (Piège à C..)
- ***Cloud***: Programme qui crée des images en fractales. Ici des nuages.
- ***PrtSpool:*** Programme qui gère une file d'attente d'impression.
- **VirusX 3.20: Le nouveau chasseur de virus. Traque huit virus de plus que dans la version 3.10 du disque 175. Merci Steve Tibett!**
- ***Wanderer:*** Petit jeu porté de l'UNIX où il existe sur stations de travail SUN.

DISQUE 217
- ***AntiCBS***: Démo.
- ***Echo***: Amélioration de la commande *echo* pour effacer l'écran, le faire défiler, positionner le curseur et choisir le jeu de caractères et la couleur du texte.
- ***InstallBeep***: Remplace la fonction DisplayBeep qui fait flasher l'écran par un véritable petit bruit. Plusieurs sons sont disponibles. Le bruit est émis en multitâche d'une façon qui ne ralentit pas l'exécution du programme en cours.
- ***SnipIt:*** Programme Couper/Coller pour ramasser du texte dans une fenêtre et le rajouter dans une autre.
- ***SonixPeek***: Programme qui donne la liste des instruments nécessaires pour jouer une partition donnée de Sonix.
- ***Stevie***: Adaptation de l'éditeur UNIX '*vi*'. (On ne rit pas!) Version améliorée du programme du disque 197.

DISQUE 218
- ***EdLib***: Librairies de fonctions manquantes pour le compilateur *Manx*. Amélioration de la librairie du disque 183.
- ***Mandel***: Un autre programme de fractales. Version améliorée de celle du disque 111, supportant une interface avec *ARexx*.
- ***Maze***: Générateur de labyrinthes qu'il faut ensuite résoudre. Plusieurs niveaux de difficulté.
- ***PcPatch***: Permet de formatter et de copier tous les disques MS-DOS, y compris les disquettes 3.5" de 720K. Version améliorée de celle du disque 163.
- ***Scanner***: étonnant: parcourt en mémoire toute la nébuleuse Intuition et génère un source commenté qui contient les déclarations de tous ces objets.
- ***Worm***: Adaptation du jeu classique. Porté sur Amiga par Chuck Mac Manis.

DISQUE 219
- ***DeepSky***: Base de données de 1,2Moctets contenant des informations sur 10368 objets célestes, étoiles doubles, et j'en passe... Compressé avec zoo. Auteur: Saguaro Astronomy Club.
- ***Mv:*** Adaptation très sophistiquée de la commande UNIX *mv*: déplace, renomme, efface des fichiers, même entre des volumes différents, avec les modes interactif, récursif et silencieux.

DISQUE 220
- ***DNet***: Programme qui gère une connexion multitâche entre un Amiga et une machine UNIX BSD4.3. Version améliorée du programme du disque 145. La disquette contient le source pour Amiga et pour système UNIX. Auteur: Matt Dillon.

-Batchman

Excellence!

Excellence, le traitement de texte Français que nous attendions. Avec correcteur orthographique et dictionnaire intégré, d'un maniement simple (je veux dire par là que Excellence se rapproche des commandes usuelles des autres traitement de texte du commerce).

Il possède aussi des fonctions avancées très puissantes qui font de ce traitement de texte une petite merveille à posséder absolument. Une ombre au tableau, sa lenteur, je ne saurais trop vous conseiller un 68020 et un disque dur pour profiter pleinement des capacités de ce programme.

Commençons donc par le commencement, et braves possesseurs d'un Amiga avec 512K, je vous déconseille l'achat de ce traitement de texte (surtout à cause de son prix), car vous ne pourriez pas profiter pleinement de ses capacités. 1MO permet de jouir de ce programme sans risques de OUT OF MEMORY déplaisants.

Un disque dur! Oui, car le dictionnaire (9000 mots) se trouve sur une disquette, et vu la lenteur des lecteurs de l'Amiga, cela ralentit tellement le programme que ça en devient pénible.

Le mode d'emploi en Français, comporte 300 pages et est très didactique. De nombreuses illustrations d'écran aident à la compréhension du programme. Compris dans le mode d'emploi, une feuille d'enregistrement à renvoyer avec la preuve d'achat (qualité des photocopieuses d'aujourd'hui oblige).

Le package est composé de deux disquettes non protégées. La première avec un WB 1.2 et les drivers d'imprimantes 1.3, et dans le tiroir FONTS 4 polices POSTSCRIPT propres à Excellence. Dans la deuxième, le programme lui-même et ses deux dictionnaires. Le dictionnaire courant, et le dictionnaire usuel que vous créerez de toute pièce avec les mots de votre choix.

CHAAAARGEEEEEEEEEZ .(expression militaire fort connue).. et au travail!

Les menus:

FICHIERS qui comprend:

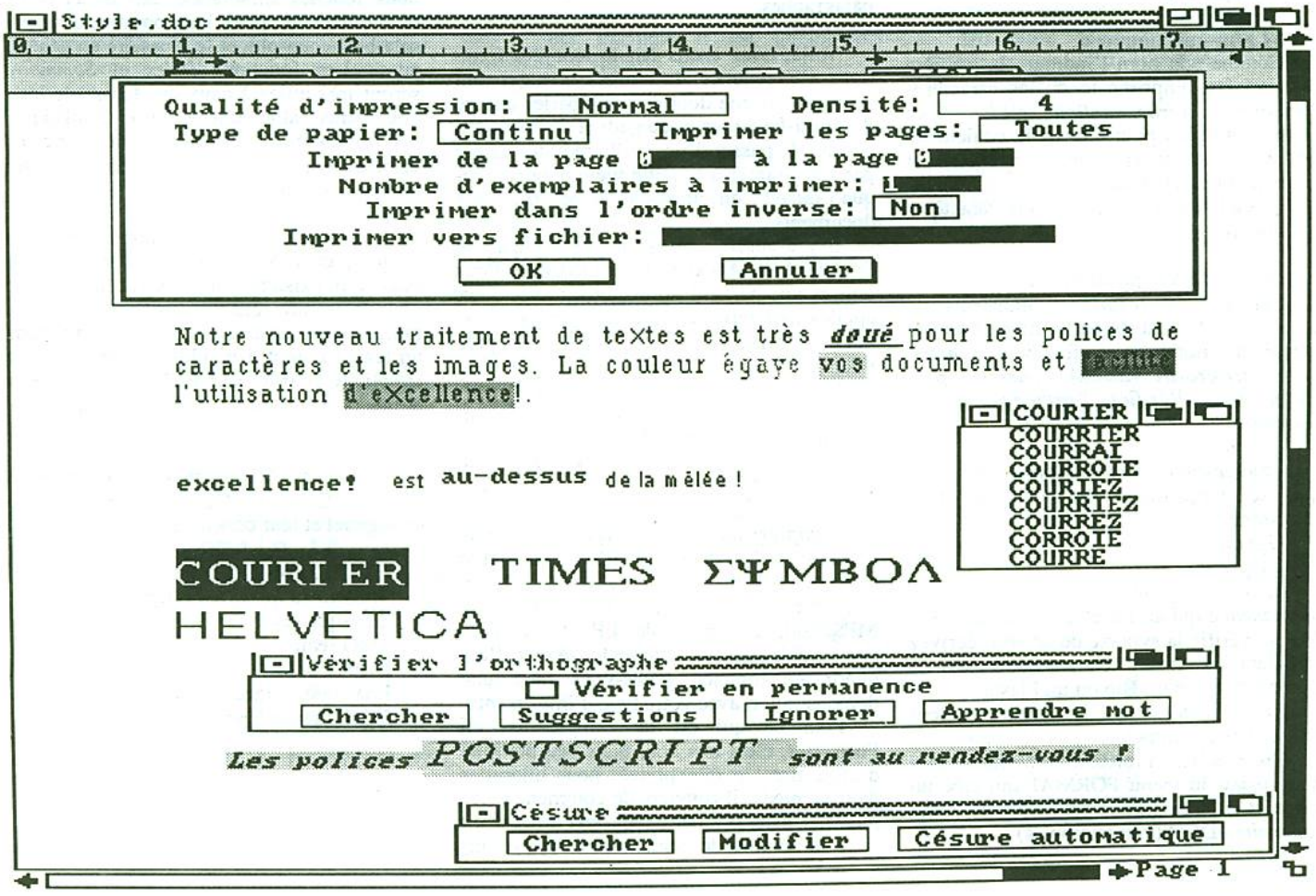
Les habituels gestions de fichiers *ouvrir, fermer*, et aussi pré-visualisation qui ouvre un écran vous donnant une idée de ce que donnera votre mise en page. *Mise en page* qui définis les choix de la page, *imprimer, publi-postage, préférences* qui donne les couleurs la résolution et le nombre de colonnes choisies (max 4). Et *quitter.*

EDITION qui comprend:

Annuler frappe qui remet à zéro les modifications apportées à un paragraphe. Les options indispensables *couper, coller. Calcul* qui effectue les opérations sur les nombres sélectionnés ou sur des opérations du type 127+(7/3)-11. *Copier la règle* qui enregistre les paramètres d'un paragraphe, et *coller la règle* qui les restitue sur un autre paragraphe.

FORMAT qui comprend:

Insérer: la date, l'heure, le No de page et un *saut à la page* suivante. Il y a aussi *insérer: un en-tête, un bas de page* et *note de bas de page*. Cette dernière s'utilise pour allier à un mot une note ou une référence en bas de page. Excellence va donc écrire en bas de page la note correspondante au No désiré. Si un bout de votre texte comprenant cet astérisque passe



d'une page à l'autre, et que dans cette autre page se trouve aussi une note de bas de page, là le programme se mélange un peu les pinceaux. Vous vous retrouvez avec deux fois le No 1, ce qui fait désordre.

Sélectionner pour Index et *sélectionner pour sommaire* permettent de prendre soit un en-tête ou un mot dans le texte et de les mettre en mémoire pour créer plus tard un index ou un sommaire. Garder sur même page ou autoriser séparation s'appliquent au paragraphes, pour qu'ils soient imprimés en entier sur la même page ou séparés lors de l'impression. Par défaut, la séparation est autorisée.

VUE qui comprend:

Montrer ou cacher les règles, montrer ou cacher les marques (retour chariot, caractères de définition etc...). *Voir la page*, option par défaut, *voir en-tête* permet de modifier l'en-tête, *voir bas de page* IDEM, et *voir note de bas de page* IDEM.

POLICE qui comprend:
Toutes les Fonts qui se trouvent sur votre disque WB.

STYLE qui comprend:
Comme son nom l'indique, la manière dont va être imprimé le ou les caractères sélectionnés (*gras, italique* etc...). Avec aussi avant-plan pour choisir la couleur de vos lettres et arrière.plan pour choisir la couleur du fond. Cette couleur ne s'applique pas à toute la page, mais aux caractères sélectionnés.

DOCUMENT qui comprend:
Chercher et remplacer indispensable dans un traitement de texte, mais ici agrémenté de nombreuses fonctions comme *avant, arrière tri min/MAJ, chercher prochain* etc... *Vérifier l'orthographe* qui comporte:
- *Chercher*
- *Suggestions* qui vous donne les mots qui se rapprochent le plus du mot sélectionné.
- *Ignorer*
- *Apprendre mot*

Et le meilleur pour la fin, *vérifier en permanence* qui au fur et à mesure de votre frappe, vérifie la syntaxe de ce vous écrivez signalant les erreurs (ou les mots qu'il ne connaît pas) par un Bip ou un Flash.

Césure, automatique ou mot à mot dont l'algorithme commet très peu d'erreurs.

Créer index, en relation avec *sélectionner pour index* du menu FORMAT qui crée un index et le place dans le presse.papier. *Créer sommaire*, IDEM (voir exemples)

Ex d'*INDEX*

DOCUMENT 3
EDITION 1
FICHIERS 1
FORMAT 2-3
POLICE 1-2
STYLE 2
VUE 2

Ex de *SOMMAIRE*

FICHIERS.....1
EDITION.....1
FORMAT.....2
VUE.....2
POLICE 2
STYLE.....2
DOCUMENT..3

Glossaire permet de définir et d'utiliser des séquences de textes et de les insérer dans votre document par l'appui de deux touches simultanément. Il est aussi possible avec le glossaire de définir une séquence de touche de votre choix pour des commandes du menu par l'utilisation de mots réservés. Presque toutes les commandes qui n'affichent pas une fenêtre requester, peuvent être exécutées par une séquence de deux touches clavier.

Statistique vous donne le nombre de caractères, mots, phrases et paragraphes que contient votre document. Les journaliste étant payés au mots, cela va les ravir. Dans ce document, il y a 946 mots jusque-ici et 48 paragraphes.

Voilà, nous avons fait le tour des fonctions d'Excellence, du moins celles qui sont au menu. Je me dois de vous parler encore du multi-fenêtrage et du gadget de zoom qui permet de passer d'une taille réduite définie par l'utilisateur à la taille plein écran. pratique quand on travaille avec plusieurs documents.

Il y a aussi le presse papier compatible SCRIBBLE!, ANALYSE! et ONLINE. Pour utiliser une partie d'un document avec deux applications ouvertes en même-temps. Ou si vous ne changez pas de WB l'une après l'autre.

Les graphiques, OUI OUI OUI, ils peuvent aussi êtres chargés et utilisés comme un caractère, et aussi modifié en taille. Si cela marche très bien avec des Brush de DPAINT, cela n'est pas aussi évident avec des images grand format.

L'impression: très correcte en mode graphique, c'est déjà plus difficile en qualité courrier. Tout dépendra du Driver d'imprimante. Cela marche très bien avec la MPS2200, les compatibles EPSON, ce n'est pas terrible avec la HPlaserJet. Avant d'acquérir ce logiciel, faites-vous faire une démonstration avec votre type d'imprimante.

Pour ce qui est de l'impression en Postscript, c'est très bon, mais peu pratique d'utilisation, je m'explique: pour imprimer dans ce mode, il convient de commencer par modifier dans la fenêtre requester de *mise en page* le nombre de points (résolution écran) option dédiée à l'écran VIKING (Excellence travaille avec l'écran VIKING, et c'est même impressionnant), en le portant à 15, ce qui a pour effet d'élargir les lettres et la fenêtre de travail (avec une page A4 normale, vous ne voyez à l'écran que les deux premiers tiers gauche ou droit de votre feuille). Puis sélectionner *imprimer* et spécifier PAR: pour le port Centronic parallèle dans *envoyer fichier vers:* et ensuite OK pour imprimer. Si le nombre de points n'est pas à 15, bonjour les bizarreries sur votre feuille... Seules les quatre polices fournies avec Excellence sont utilisables pour l'impression Postscript.

Mon avis:

Un très bon traitement de texte, un peu lent avec un 68000, possédant un dictionnaire très complet faisant la différence entre les min/MAJ, ceci "PAnier" provoque une réaction du dictionnaire. Pour faire cet article, à part les fautes de frappe ou d'orthographe, il ne m'a pas souvent demandé des mots autres que ceux spécifiques au monde de l'informatique ou les nom propres. Je ne saurais trop conseiller d'utiliser RAD: et d'y mettre le dictionnaire pour ne pas trop rager devant la lenteur de votre machine. La mise en séquence de frappe de deux touches simultanées laissée au choix de l'utilisateur pour les commandes menu m'a beaucoup plu, et le glossaire en général aussi. Les fonctions *Index* et *Sommaire* seront très utiles à ceux qui feront de long documents, ainsi que l'option Statistique. *Pré-visualisation* est une fonction agréable et pratique (tout le monde ne peut se payer un écran VIKING).

A part sa lenteur et ses nombreux accès disques, ce programme est le meilleur de ceux qui existent sur Amiga. Je souhaite pour la version 2.0 une amélioration de la rapidité, notamment lors des insertions dans un texte existant. Une plus grande facilité et simplicité pour les impressions en Postscript et une possibilité de calcul en colonne.

A posséder absolument...

Je remercie la maison MAD à Paris et la boutique Edusoft à Genève pour le prêt de ce logiciel et leur concours technique.

EXCELLENCE!
Traitement de texte Français
2 Disquettes
1MO requis
Disponible
Prix: 690.- Francs Suisses
2190 Francs Français ttc

Patrick C.

KIND WORDS 2

***L'arrivée d'un traitement de texte francisé est un événement - et ce mois-ci nous en avons deux! Ici nous examinons* Kindwords 2 *- dernière version du traitement de texte de* The Disk Company.**

Kindwords est un traitement de texte mono-document - si vous voulez travailler sur deux documents à la fois (ça m'arrive souvent), vous êtes obligé de charger Kindwords une deuxième fois.

Kindwords est merveilleux quand il s'agit de trouver vos fichiers de toutes provenances. Il affiche tous les fichiers, y compris ceux des autres traitements de texte. Son système de recherche et sauvegarde de fichiers fait "âge de pierre" à côté des merveilles du genre Professional Page mais il est plus flexible que celui de Prowrite.

Le dictionnaire de Prowrite existe depuis longtemps - mais en anglais seulement! The Disc Company a l'honneur d'être premier sur le marché avec son dictionnaire français.

Ce n'est pas vraiment étonnant de découvrir que le vérificateur d'orthographe ne connaît pas le mot "Amiga", ni "CLI", ni même "Kindwords". Il est nécessaire de passer un petit moment à lui apprendre votre vocabulaire personnel, et puis il n'arrivera jamais à signaler une mauvaise utilisation du mot "personel" au lieu de "personnel" s'il connaît les deux mots. Ceci est une caractéristique de tous les soi-disant "vérificateurs d'orthographe".

Mais ce dictionnaire pêche sur un autre niveau, bien plus grave. Il ne reconnaît pas certains accents! Oh non! Quelle mauvaise nouvelle! Il accepte "coté", bien qu'il ne connaisse pas ce mot. Sur sa liste on trouve "côté", "cote", et "côte" seulement, et normalement il devrait signaler "coté". Le mot hotel passe sans circonflexe, hysterie passe sans é. Et pourtant hystérie est bien "hystérie" dans le dictionnaire.

Roméo m'a fait remarqué que Kindwords reconnaît certains accents. Si on écrit "hystèrie", il le signale correctement comme étant erroné.... Si on écrit "hotél" il propose "hôtel" ou "hôtels". Cela veut dire que pour les trois quarts de l'équipe d'*A-News* (qui croient que le mot *très* s'écrit *trés)* le correcteur d'orthographe sera indubitalement bénéfique, tandis que le Yeti (qui croit que très s'écrit tres) ne verra aucun utilité.

L'utilisation d'un dictionnaire n'est pas vraiment pratique si vous n'avez pas (1) assez de mémoire pour pouvoir installer le dictionnaire en RAM, opération très simple dans Kindwords, ou (2) un disque dur. En l'absence de l'un ou l'autre, le temps nécessaire pour contrôler un texte de plusieurs pages est bien long.

La césure automatique peut paraître une fonction utile, mais les résultats ne sont pas toujours heureux. La césure du mot Kindwords en "Kindwo" et "rds" semble indiquer que l'algorithme utilisé n'est pas approprié pour la langue française.

Kindwords 2 a hérité un des traits très désagréables de Kindwords 1 - les réponses au clavier ne sont pas les plus rapides (surtout à côté de Prowrite, qui brille par sa rapidité de réponse) et il faut surveiller attentivement l'écran. Il arrive que certaines frappes sont purement et simplement ignorées - par exemple il est quelquefois nécessaire d'appuyer deux fois sur backspace pour effacer une caractère. La personne qui souhaite insérer les accents dans trois pages écrites par le Yetosch peut être sérieusement incommodée par ce défaut. La mise en inverse vidéo d'un mot ou plusieurs lignes est agaçante par sa lenteur. Par contre, la fonction Tout Sélectionner est relativement rapide.

Quand il s'agit d'un fichier important, Kindwords 2 semble plus lent dans certaines opérations que Kindwords 1. Voici quelques chiffres relatifs à un texte de 20 pages (47k, 7000mots). Comme référence nous avons ajouté les performances de Prowrite 2, un traitement de texte qui n'est pas disponible en version française.

- *Sauvegarde document - KW1 20 secs, KW2 25 secs, Prowrite2 6 secs*
- *Sauvegarde en ASCII - KW1 12 secs, KW2 15 secs, Prowrite2 10 secs*
- *Tout sélectionner - KW2 9 secs, Prowrite2 .2 sec*
- *Format texte de 75 caractères par ligne à 70 cpl KW1 27 secs KW2 40 secs Prowrite2 18 secs*
- *Chercher mot à la fin du texte KW1 14 secs KW2 28 secs Prowrite2 7 secs*

Le manipulation d'images IFF est assez réussie - il suffit de choisir ***Insérer*** et le nom d'un fichier graphique IFF pour se retrouver avec l'image intercalée entre deux paragraphes. C'est aussi simple que si on y avait inséré un texte. On peut réduire, agrandir, ou changer le format de l'image, mais on ne peut pas changer sa position dans le texte et on ne peut pas juxtaposer deux images côte à côte. On peut choisir un affichage de quatre, huit ou seize couleurs. A l'impression Kindwords utilise toutes les couleurs de l'image, quel que soit le nombre de couleurs affichées sur l'écran.

Kindwords 2 est vendu en France au prix de 650FTTC. Les possesseurs de Kindwords 1 peuvent l'obtenir en envoyant leurs disquettes originales (2) au Disc Company avec un chèque de 200F.

Howard Marks, Directeur du Disc Company, promet des mises à jour regulières de ce programme, "à la Microsoft". En particulier, il envisage la reconnaissance des accents français et l'amélioration du fonctionnement de la touche "retour arrière".

Une autre "plus" d'une future version sera la possibilité d'utiliser les fontes vectorisées sous Workbench 1.4.

Il arrive souvent que les sociétés promettent des versions françaises de leurs logiciels et ne les réalisent jamais. Nous félicitons The Disk Company pour leur travail de traduction de Kindwords (et aussi **MAD** pour ***Excellence***). Ceci nous encourage à penser que la promesse d'améliorer Kindwords sera tenue.

Nous aimons Kindwords pour sa convivialité et l'éventail de ses fonctions. Nous n'apprécions guère sa lenteur (ou même absence) de réaction au clavier. Il n'est pas cher, il fait le travail... nous espérons que les changements nécessaires seront faits...

Bruce

drivers d'imprimante spéciaux à Kindwords. Ce paragraphe est en Romain 12, imprimé sur l'Epson-compatible Amstrad DMP 2000 matricielle 9-aiguilles de la rédaction. Les résultats sont impressionants, non? En contre-partie l'impression est lente, même sous WB 1.3, et il ne semble pas possible d'imprimer les fontes standards de l'Amiga.

Voici le style Romain (taille 8)
Voici Romain en taille 12
Et Voici Romain en taille 14
Voici Novell de taille 8
Voici Novell en 12.
Et finalement, Novell en taille 14

TEST DISQUES DURS POUR VOTRE 500

Voici enfin la grande confrontation des disques durs pour Amiga. Nous avons testé pour vous cinq modèles pour 500 actuellement disponibles en France: le ***Commodore A590,*** *le* ***Skyline SHD30,*** *le* ***HDA506*** *de chez* ***Spirit Technology,*** *l'****Impact 500 40Q*** *de* ***Great Valley Products*** *(GVP) et enfin le* ***RT20*** *(Roméo-Tropic 20 Mo), une fabrication maison au look char d'assault particulièrement pittoresque.*

Mais tout d'abord qu'est ce qu'un disque dur ? En simplifiant à l'extrême, on peut dire que c'est une disquette rapide de grande capacité (©*Tropic*). La surface magnétique est dure (d'où le nom) ce qui permet d'avoir des mécanismes de plus grande précision qu'avec un disque souple comme celui des disquettes et donc d'enregistrer plus d'informations sur la même surface magnétique et ceci beaucoup plus rapidement qu'avec un floppy. Certains modèles peuvent posséder plusieurs étages de disques superposés. Les plateaux comportent 2 surfaces possédant leur tête de lecture, divisées en pistes, pistes elles même divisées en blocks. Physiquement une piste correspond à un tour de disque pour une position donnée de la tête. Lorsqu'il y a plusieurs plateaux, il y a donc superposition de pistes qui forment ce que l'on appelle un cylindre.

Voici enfin quelques notions qu'il faut posséder pour comprendre le fonctionnement d'un disque dur et ses performances. Il faut savoir que la rapidité d'un disque dur est donnée par son temps d'accès, c'est à dire le temps que met le disque, électronique et mécanique, à accéder aux données. Plus ce temps est petit et plus le disque est rapide. En général plus les disques ont une grande capacité et plus leur temps d'accès est faible. Bien entendu le prix est aussi proportionnel au temps d'accès et à la capacité de stockage.

Si vous avez lu l'article sur les lecteurs de disquettes dans le N° 12, vous savez déjà qu'il est nécessaire de coder les données pour les sauvegardes magnetiques, Il existe deux codagees : le MFM et le RLL. Le MFM est le codage utilisé sur les disquettes *AMIGA*; il est également très utilisé pour les disques durs. Le codage RLL permet de stocker 26 blocks par piste au lieu de 17 en MFM. Un rapide calcul vous montre que l'on gagne a peu près 50% de capacité (Ex : 20 Mo -> 31 Mo). Le codage dépend du contrôleur que l'on utilise. Attention, il est hors de question de changer le contrôleur du Commodore A590 qui n'est pas un contrôleur à la norme ST506, et l'IMPACT 500 40Q utilise lui un contrôleur SCSI qui est une autre norme. Le Skyline est déja equipé du'un contrôleur RLL.

Pour tester les performances des disques durs nous avons utilisé DiskPerf, petit utilitaire du domaine public qui permet de connaitre les taux de transfert, c'est à dire la vitesse d'écriture et de lecture du disque utilisé, ainsi que d'autres informations que vous trouverez dans la partie test de cet article. Il faut noter qu'un même disque peut avoir des performances différentes suivant l'interface utilisée (jetez donc un coup d'oeil aux résultats du HDA506 et du RT20). Un disque dur aussi rapide soit-il ne donnera de bons résultats que si l'ensemble hard + soft (interface + driver) est de bonne qualité.

Ces notions étant acquises passons aux caractéristiques techniques des différents modèles et les impressions générales.

Nous avons commencé par reformater tous les disques pour les remplir avec une partition FFS (Sauf pour le RT20 qui supporte mal le FFS) remplie d'environ 10 Mo de données, avant d'effectuer les tests, de telle sorte que les disques soient tous dans les mêmes conditions. Nous leur avons ensuite appliqué un test impitoyable pour un disque dur : ***DiskPerf***. Dans la configuration adoptée se trouvait principalement : le *WorkBench 1.3, l'Amiga BAsic,* le compilateur *AZTEC C, DPaind 3, Pixmate, Sculpt Animate 4D, Professional Page, ProWrite, Kind Words* et *Text Craft.*

Commodore A590

DISQUE DUR:**EPSON 80ms 20Mo**
CONTROLEUR: **ST506 et SCSI**
AUTOBOOT: **oui**
EXTENSION RAM INTERNE: **oui, 2M0 livré 0k**
PRIX EN FF AU 15-7-1989: **4990**
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: **Commodore France**

RESULTATS DE DISKPERF:

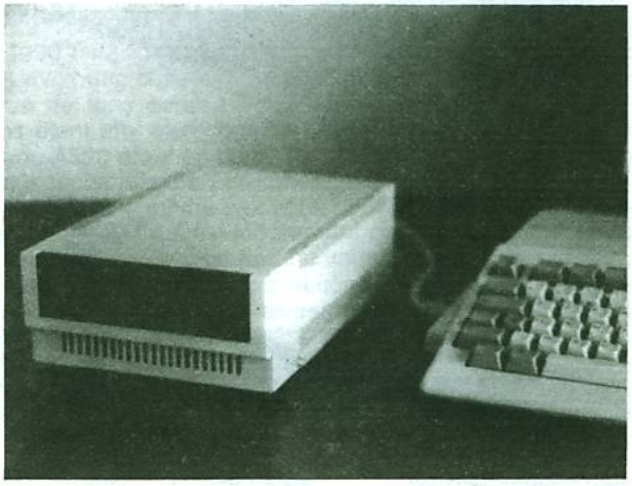
CREATION DE FICHIERS / SECONDE: **11**
SUPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: **20**
RECHERCHE REPERTOIRE / SECONDE: **94**
DEPLACEMENT / SECONDE: **52**
TAUX DE TRANSFERT:
512: **L 21487, E19562**
4096: **L 100824, E 67216**
8192: **L 137970, E 81920**
32768: **L 187245, E 90394**

CHARGEMENT DE:

ProPage: 32
Prowrite: 23
Sculpt-Animate 4D: 7
Abasic: 3

Comme on vous l'a déja dit, c'est le disque dur le mieux intégré avec le modèle 500. Il est facile à installer par un profane puisqu' il suffit de l'enficher sur le bus. Si vous possédez les ROM 1.2 il vous suffit de basculer le premier switch qui se trouve derrière, à côté du connecteur pour drive supplémentaire, pour passer en mode non autoboot. Seul petit reproche, Commodore n'a pas pris le temps de traduire la notice en Français, heureusement que celle-ci comporte des graphiques très expressifs et que l'anglais utilisé est à la portée de beaucoup. Sinon, il ne reste plus qu'à allumer l'Amiga et ça boote.

Skyline SHD30



DISQUE DUR:**Seagate 65ms 30Mo**
CONTROLEUR: **ST506**
AUTOBOOT: **disponible à la rentrée**
EXTENSION RAM INTERNE: **non**
PRIX EN FF AU 15-7-1989: **4990**
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: **CIS**

RESULTATS DE DISKPERF:

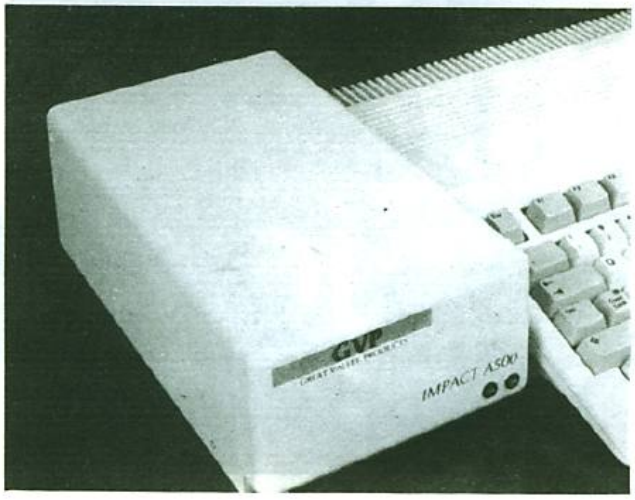
CREATION DE FICHIERS / SECONDE: **15**
SUPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: **40**
RECHERCHE REPERTOIRE / SECONDE: **96**
DEPLACEMENT / SECONDE: **86**
TAUX DE TRANSFERT:
512: **L 72817, E24272**
4096: **L 100824, E 77101**
8192: **L 124830, E90394**
32768: **L154202, E97090**

CHARGEMENT DE:

ProPage: 25
Prowrite: 16
Sculpt-Animate 4D: 7
Abasic: 3

Comme pour presque tous les produits importés par CIS la notice est totalement traduite en Français. Comme pour le Commodore A590 la connection sur un 500 est immédiate et ne nécessite que la mise hors tension de l'unité centrale pendant l'opération. Il est important de signaler que, par son système de connection souple, le skyline se branche sans difficulté sur un 1000. Le boitier beige est robuste et très bien ventilé. Dernier détail : les Skyline pourront, à la rentrée, recevoir le module autoboot qui s'intercale entre le bus de l'Amiga et le connecteur du disque dur.

GVP 500 40Q



DISQUE DUR:QUANTUM 11ms 40Mo
CONTROLEUR: SCSI
AUTOBOOT: oui
EXTENSION RAM INTERNE: oui, 2M0 livré 0k
PRIX EN FF AU 15-7-1989: 9990
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: CIS

RESULTATS DE DISKPERF:

CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 13
SUPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 31
RECHERCHE REPERTOIRE / SECONDE: 100
DEPLACEMENT / SECONDE:103
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 56987, E 28493
4096: L 174762, E 131072
8192: L 262144, E 145635
32768: L 291271, E 145635

CHARGEMENT DE:

ProPage: 15
Prowrite: 11
Sculpt-Animate 4D: 5
Abasic: 3

C'est le seul modèle pour 500 testé à utiliser la norme SCSI (le Commodore A590 contient un contrôleur mixte ST506 et SCSI mais le disque est un ST506). Comme pour les Hard Card pour 2000 l'installation se fait en cliquant sur une icône qui crée la disquette d'installation si vous n'êtes pas en autoboot, puis reset et on peut booter. Dommage que les formes soient si carrées. Nous tenons toutefois à faire remarquer que le modèle testé était muni d'un disque dur Quantum dont les performances sont dues à sa mémoire cache. Le GVP pour 500 existent également en 30 et 43 Mo non Quantum et en 80 et 100 Mo Quantum.

Spirit HDA506

DISQUE DUR:Miniscribe 65ms 30Mo
CONTROLEUR: ST506
AUTOBOOT: oui
EXTENSION RAM INTERNE: non
PRIX EN FF AU 15-7-1989: 2590
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: CIS

RESULTATS DE DISKPERF:

CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 31
SUPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 58
RECHERCHE REPERTOIRE / SECONDE: 94
DEPLACEMENT / SECONDE: 85
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 28493, E 56987
4096: L 145635, E 145635
8192: L 201649, E 187245
32768: L 291271, E 218453

CHARGEMENT DE:

ProPage: 23
Prowrite: 12
Sculpt-Animate 4D: 6
Abasic: 3

Il s'agit là d'une interface autoboot pour 500 ou 1000 vendue avec câbles et boitier alimenté mais sans contrôleur et sans disque dur. A vous de vous les procurer. Pour utiliser ce modèle il vous faudra quelques connaissances sur les branchements de disque dur IBM mais si vous prenez le temps de bien lire la documentation, il ne devrait pas y avoir de problèmes. Vous devrez quand même réaliser le formatage et l'installation du disque, contrairement aux modèles précédents. Seul petit défaut, son look tower sur le côté du 500.

TR 20

DISQUE DUR:**Miniscribe 65ms 30Mo**
CONTROLEUR: **ST506**
AUTOBOOT: **non**
EXTENSION RAM INTERNE: **non**
PRIX EN FF AU 15-7-1989: **-?????-**
DISTRIBUE EN FRANCE PAR:**personne, c'est DP**

RESULTATS DE DISKPERF:

CREATION DE FICHIERS / SECONDE: **6**
SUPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: **20**
RECHERCHE REPERTOIRE / SECONDE: **46**
DEPLACEMENT / SECONDE: **59**
TAUX DE TRANSFERT:
512: **L 37449, E 12977**
4096: **L 43690, E 18078**
8192: **L 43690, E 18460**
32768: **L 44431, E 18859**

CHARGEMENT DE:

ProPage: 36
Prowrite: 28
Sculpt-Animate 4D: 11
Abasic: 4

Ca ressemble à un HDA, mais ce n'est pas un HDA. Il s'agit en fait d'un montage domaine public qui a été réalisé par moi même en collaboration avec mon éminent confrère Tropic. Comme vous pourrez le constater les performances sont nettement inférieures à celles des disques durs du commerce. Pour ceux qui seraient décidés à se lancer dans la grande aventure, je tiens à signaler que le prix de revient d'un montage "propre" (boitiers, alim, interface, disque dur et contrôleur) est proche de 4500 F est-ce donc bien raisonnable ???

A la vue des résultats, une conclusion s'impose, les modèles les plus chers sont aussi les plus performants. Il vous faudra donc choisir un compromis entre votre porte monnaie et votre soif de vitesse.

Le modèle Commodore A590 est un bon intermédiaire pour ceux qui hésitent entre l'extension mémoire et le disque dur, mais son principal défaut est de ne pas être disponible immédiatement. (*Ed: la situation s'améliore*). De plus au 4990 F du prix il vous faudra rajouter le prix des rams pour avoir une configuration en 512 Ko, 1Mo ou 2 Mo ce qui risque de faire bobo à votre budget vacances, le prix des chips etant aux alentours de 1250 F les 512 Ko. Le contrôleur du A590 étant un bistandard ST506/SCSI il est possible de connecter jusqu'à 7 périphériques à la norme SCSI.

Pour le même prix vous pouvez vous tourner vers la solution Skyline qui est légèrement plus performante et offre 10 Mo de plus. De plus rien ne vous empêche de connecter un deuxième disque dur sur le contrôleur. Il vous faudra tout de même une deuxième alimentation, un kit d'alimentation pour PC que l'on peut aquérir à partir de 300 F conviendra parfaitement. Le seul défaut du Skyline est de ne pas être autoboot, mais puisque l'interface sera disponible en option à la rentrée (dixit le fabriquant) y compris pour les Skyline achetés aujourd'hui (elle se mettra entre le bus de l'ordinateur et le disque dur). Si de plus vous n'avez pas les roms 1.3 qui permettent l'autoboot, ce léger inconvénient ne devrait pas vous gêner.

Si vous possédez déja un disque dur de type ST506 pour IBM XT optez pour l'interface HDA 506 de Spirit technology. Je déconseille tout de même cette solution à tous ceux qui n'ont jamais touché un disque dur car il risquent de rencontrer quelques difficultés, qui si elles ne sont pas insurmontables sont tout de même réelles. Tropic utilise un HDA en autoboot avec 2 disques de capacités différentes depuis quelques mois et il lui donne entière satisfaction. Vu les performances et l'offre de CIS c'est, je pense, le meilleur rapport qualité prix. Le seul problème est que les quantitées sont limitées. Si vous êtes intéréssés sautez sur votre téléphone car il risque d'être trop tard.

Si vous êtes riches, sans hésitation optez pour le GVP équipé d'un modèle Quantum, vous aurez l'extension mémoire de 2 Mo (livrée en 0K comme pour le Commodore A590) et un des disques durs les plus rapides qui soientt disponibles pour Amiga.

Enfin pour les maniaques du fer à souder, il reste le TR 20 mais je crois vous avoir déjà dit ce que je pensais d'une telle solution. Ceux qui resteraient intéressés pourront se procurer la disquette qui contient tous les schémas et les drivers auprès d'une des associations qui promotionne le domaine public. De plus ayez toujours présent à l'esprit qu'un mauvais branchement, surtout sur le bus, risque de détériorer votre Amiga, il ne s'agit pas là de réaliser un câble minitel ou une interface midi qui risque, au plus, de griller un des fameux 8520. En tout cas *A-News* et toute l'équipe déclinent toute responsabilité pour ceux qui se lanceraient dans un tel bricolage.

Les disques durs ont connu, ces derniers mois, de très fortes baisses pour arriver enfin à un prix abordable. Pour un prix inférieur à celui de 5 lecteurs de disquettes vous pouvez maintenant avoir l'équivalent de 30 lecteurs ultrarapides. Soyons serieux, il est très improbable que le prix de ces périphériques baisse encore dans de telles proportions et, si vous attendez une baisse des prix pour acheter vous risquez, dans quelques années, d'être ridicule devant vos petits camarades qui eux auront un Amiga 9525 avec 10 Giga octets de mémoire, disque laser, transmission par ficelle et refroidissement au coca sans bulles. (*EL YETi: mais c'est qu'il nous menacerait d'être ridicules*)

Roméo Rapido.

Comment est-il possible qu'un mythe tel que moi puisse plonger en moins d'un mois de la béatitude baba-cool dans les affres de la perplexité et, disons-le, du doute... Le mois dernier, j'ai intentionnellement glissé une erreur grosse comme l'Everest dans mon article sur le titrage avec l'Amiga en espérant secrètement recevoir une montagne de lettres d'insultes qui m'auraient évité de relire ma collection de SAS sur la plage, que dalle. Suis-je lu ? Ma démarche est-elle comprise ? Mon marabout me dit-il toujours la vérité ? Y a-t-il une vie extra-terrestre ? Enfin, bref, j'ai écrit textuellement :"DPaint III ne permet pas de réaliser directement des animations en overscan". C'est en fait un des énormes avantages de ce soft!!! Que tous mes lecteurs outrés par cette tentative de désinformation me pardonnent, il me faut vous convaincre que DPaint III est la Rolls des softs de dessin sur micro et qu'il est inconcevable que vous ne l'offriez pas à votre petite bécane chérie vu son prix dérisoire. J'utiliserai tous les moyens! Même les plus tordus....

J'ai donc décidé de vous parler ce mois-ci de DPaint III!!!. Là, vous vous dites que je pousse un peu, Calmos, même si j'ai commencé depuis très longtemps ma propagande DPaint, je ne vous l'ai jamais réellement présenté à fond. Par ailleurs, Ed: m'a fait parvenir des lettres de lecteurs étonnés par ce qu'il avait écrit dans l'édito du numero 13. Ed: disait: "un enfant qui n'a jamais vu un ordinateur peut réaliser une animation après une heure d'expérimentation amusante". Nous avons reçu, entre autres, la lettre d'Eric C. qui nous dit:"Je vous écris pour vous faire part de mon étonnement lorsque j'ai lu l'édito d'Anews de mai .... Ca fait quatre mois que je suis au clavier (?) et deux semaines que j'ai Dpaint 3 et je n'ai toujours rien compris au soft. Alors, je me pose une question: suis-je niais ou cet enfant est-il surdoué ?. Autre question: Comprend-il l'anglais ?"

Certes, Ed: a surement été un peu optimiste quant au temps nécessaire à un débutant pour saisir seul le fonctionnement de toutes les commandes de Dpaint, surtout dans sa version 3, mais je reste persuadé que ce programme a le meilleur rapport puissance - vitesse d'apprentissage. Avec l'aide d'un utilisateur régulier de DPaint, il est tout à fait raisonnable d'espérer piger toutes les finesses des commandes en une journée (la maîtrise vient avec la pratique comme dit le sage vieillard qui habite un tonneau en bois sans chauffage central à 2000 mètres au dessus de ma grotte). Il est terriblement dommage que l'importateur

français de DPaint III (UBI soft) n'ait pas traduit, même de façon succincte, la documentation. Il faut dire que la dernière tentative de cette société pour le manuel de DPaint II était minable. C'est grâce à des cochonneries de ce genre que la miga n'a pas encore pris la place qui lui revient en France. UBI est un importateur indigne du superbe DPaint III, bouh!. Quoi qu'il en soit, il ne faut pas un niveau élevé de pratique de la langue maternelle de BATMAN pour décrypter la documentation d'origine qui est particulièrement bien faite. Enfin, et c'est un avis totalement personnel qui n'engage que ma personne et auquel je souscris sans réserve, on peut très facilement apprendre DPaint de façon intuitive. Le programme ayant à la base été pensé pour être simple, le nombre des menus est archi-limité et fait que l'on peut y "rentrer" petit à petit. Si au bout de deux semaines de tâtonnements, vous estimez ne rien avoir compris à DPaint, c'est soit que vous en attendiez trop, soit que vous ne vous y mettrez jamais.

Qui?, quand?, quoi?.....

A mon sens, Commodore aurait dû intégrer DPaint en ROM dans l'amiga tant il colle avec notre machine depuis le début. Conçue par Dan SILVA, moustachu à lunettes entré chez Electronic Arts en 83, la version 1 baptisée simplement Deluxe Paint fut distribuée durant l'automne 85. A cette époque, DPaint avait encore comme concurent Aegis Images, version gonflée de Graphicraft, car il intégrait des fonctions telles que le dégradé qui ne furent implantées que sur la version II. Mais, dès sa première version, Dpaint avait déjà très exactement la forme qu'on lui connaît et dans laquelle réside en fait une bonne partie de sa puissance. La version II date de 86 et, outre tous les plus d'Aegis Images, elle intègre entre autres la mise en perspective des brosses. Ces deux premières versions n'étaient élaborées que comme des programmes de dessin 2D au format IFF et dans tous les modes graphiques de l'amiga hors Halfbrite et HAM.

Qu'est-ce qu'il a de plus que moi?....

Le succès de DPaint est maintenant tellement énorme qu'il a été adapté avec plus ou moins de bonheur sur des machines comme l'Apple IIGS ou l'IBM Pc (Studio 8 sur Mac II a lui aussi bénéficié des recettes de DPaint). A première vue, DPaint ne fait pas grand-chose de plus qu'un autre programme de dessin: tracés, formes géométriques, brosses, couleurs et effets... Son gros avantage réside dans son ergonomie d'utilisation qui, sans être innovante, est très étudiée: les icônes ont juste la taille nécessaire, les outils fondamentaux sont les plus accessibles, toutes les commandes restent accessibles sous la loupe dont on fait varier très simplement le facteur de grossissement, il n'y a pratiquement pas de sous-menus. La présentation générale est dépouillée, les commandes sont rapides. DPaint a été conçu comme un outil sérieux. Je viens de vous exposer les arguments palpables, il y en a d'autres qui le sont beaucoup moins (démarrer sur un fond noir, le mythe du KingTut, ne pas traiter ce mode HAM cafouillard)

III, 0011, trois, troa, three, drei ....

Dan SILVA avait donc un DPaint II qui passait pour être le meilleur programme de dessin disponible sur micro et papa et maman SILVA avaient de quoi être fiers. La légende raconte que c'est dans l'horreur d'une profonde nuit, alors qu'il cherchait en vain un raccourci pour fignoler une animation, qu'apparut à Dan l'idée d'un DPaint III, évolution ultime capable de donner la vie aux petits tas de pixels pompeusement appelés mickeys infographiques. Au grand dam de sa femme Ramona, Dan enfourcha gaillardement son compilateur pour n'en redescendre que bien des mois plus tard avec un programme qui met très mal à l'aise certaines palettes professionelles. J'ai pris possession de la version définitive il y a deux mois; je me remets calmement.

What's in a bird ???

Je ne vais pas tester DPaint III car j'estime avoir maintenant beaucoup trop d'a priori. Je me contenterai de réciter pour la béatitude de votre appareil auditif, la longue liste des choses merveilleuses qui différencient le III du II. Tout ce qui suit est monté d'origine.

La belle boîte noire reprend le très joli crobard baptisé KingTut (masque funèraire égyptien en or véritable) mais l'oeil averti du connaisseur repère également une vignette représentant une caricature de Dan SILVA chevauchant un monocycle sur une scène. On notera aussi au passage le mot ANIMATION inscrit en blanc sur rouge mais pas trop gros.

La boîte contient un manuel à spirales de plus de 240 pages, une carte de registration à remplir soi-même et trois disquettes

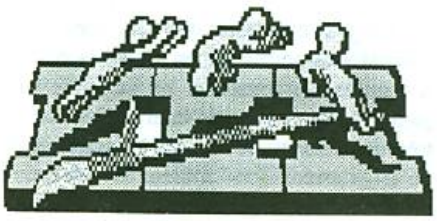
Le manuel, en anglais et en noir et blanc, est un chef-d'oeuvre de clarté. Dans une présentation attractive, il intègre à la fois toutes les explications les plus fines concernant chaque commande et des séquences d'apprentissage courtes et efficaces. Un très bon boulot qu'agrémente un petit flip-book en bas de page comme ceux que je faisais sur mon bloc- notes pendant qu'un fonctionnaire érudit essayait de me faire entrevoir l'intérêt, à l'aube de 92, de la pratique de la langue de Goethe.

Je ne vous dirai rien au sujet de la carte

de registration. Par contre, je rappelle aux possesseurs de DPaint II qu'une update à un prix très étudié est toujours disponible contre la couverture de votre manuel.

Les trois disquettes contiennent quant à elles respectivement VOTRE DPaint III , des petits dessins pour s'amuser et un programme permettant de "jouer" des fichiers au standard ANIM.

Avant d'embarquer pour ce pays joyeux qu'est DPaint III, il me faut vous préciser quelques points ...(deux points): il vous faut impérativement 1meg pour que la totalité du programme tourne (on peut démarrer avec 512k mais on n'accède pas à l'animation) mais il faut, en plus, disposer de chip ram et de fast ram. Or, les derniers 2000 sont livrés avec fat lady (revision 6) qui gère 1meg de chip ram, donc la totalité de la mémoire disponible d'origine. Dans ce cas-là aussi, on n'accède pas à l'animation. Commodore affirme se pencher sur ce gros problème de compatibilité et espère pouvoir fournir rapidement un logiciel qui inhibera l'énorme appétit de la fat lady. Quoi qu'il en soit, on ne commence à bien pouvoir travailler en animation qu'avec 2 ou 3 mégas. Deuxième point : DPaint III n'est pas protegé mais je me réserve le droit d'user sans restrictions de ma massue à l'encontre de jeunes fléaux spreaders qui oseraient brader ce chouette



DPaint

programme pour remplir le réservoir de leur Piaggio et le portefeuille du patron du night club local.

L'icône a changé, je préférais l'ancien qui était plus petit. Les permières innovations apparaissent dès le panneau de sélection de la résolution et du nombre de couleurs: on peut sélectionner une ouverture en NTSC ou PAL et en overscan dans toutes les résolutions (les indicateurs de résolution sont immédiatement remis à jour). On accède désormais au mode halfbrite (pseudo 64 couleurs ou les 32 premières conditionnent les valeurs des 32 autres) ce qui permet par exemple des ombrages faciles.

L'aspect général du programme n'a pas du tout été modifié et seul l'icône du tracé continu qui a été redessiné permet de s'apercevoir que Dan est passé par là. La méchante révolution de DPaint III, c'est l'ANIMATION. Mais on s'aperçoit très vite que c'est en fait la totalité du programme qui a été améliorée: le suivi de la souris est beaucoup plus rapide et donc précis, les algos de dégradés et de mise en perspective ont eux aussi été retravaillés.

Un nouvel outil fait son apparition: le tracé libre plein. Il se sélectionne comme toutes les autres primitives pleines et partage leurs options (solide, dégradé). On trouve trois nouvelles options pour les formes pleines: Hbrite qui ne s'utilise qu'en HalfBrite permet de travailler avec ces 32 couleurs supplémentaires, Brush remplit la forme avec la brosse, Wrap nappe la brosse active dans la forme. La vitesse d'exécution du degradé est sidérante et laisse le capitaine KIRK et sa soupière volante à des années proton derrière.

La boîte des options pour les tracés à été redessinée et intègre désormais une position aérographe associée aux réglages de l'outil. En bref, on peut tirer des traits, des cercles et des courbes à l'aéro. Toutes ces commandes bénéficient de l'amélioration du suivi de la souris. La courbe est plus facile à lâcher.

Le menu Font qui posait tant de problèmes dés que l'on voulait avoir accés à plus de 26 polices a été décroché de la barre de menu où il laisse sa place pour le menu Anim. On le retrouve sous la forme d'un requester très bien conçu grâce au bouton de droite sur l'icône Text. Il permet l'accés à un nombre infini de fontes et offre la possibilité de les visualiser avant de les charger. De plus, Electronic Arts livre un petit programme à exécuter avant de lancer DPaint qui permet de charger des fontes couleur.

Seule modification notable sur la palette: on dispose désormais de SIX cyclages differents. Un petit raccourci clavier par l'intermédiaire du pavé numérique permet de modifier les valeurs RVB de la couleur sélectionnée sans invoquer la palette.

Tant que nous parlons des raccourcis clavier, je signale que malgrè l'accroissement de commandes, rien n'a été modifié par rapport au II et qu'on peut donc garder ses bonnes vieilles habitudes.

On ne note que deux nouveautés dans Project: Flip horizontal ou vertical permet de renverser l'écran entier. About fournit désormais des informations sur la mémoire disponible.

Quelques nouveautés dans Brush: Restore remet la brosse dans son état d'origine, Edge Outline permet de réaliser un outline dans la couleur active sur la brosse active, Edge Trim fait l'inverse, il grignote un pixel sur le contour de la brosse. Enfin, Handle permet de définir le point par lequel on tient la brosse (terrible pour bosser dans les coins et en animation où c'est, on va le voir plus bas, ce point de référence qui compte)

Deux nouveaux modes: Hbrite donne accés au HalfBrite. Tint est assez similaire à un stencil sur la couleur de fond. Smear et Blend ont été améliorés.

La seule modification notable dans les effets et le panneau des Settings de la mise en perspective qui a été redessiné mais qui n'intègre toujours pas le contrôle précis du zoom.

Toutes ces nouveautés fignolent le produit sans le rendre plus complexe à utiliser. J'ai volontairement omis de vous parler du nouveau menu Anim qui a pris la place du menu Font. Maintenant, je vous fais un paragraphe spécial rien que pour lui.

Le relief de la vie

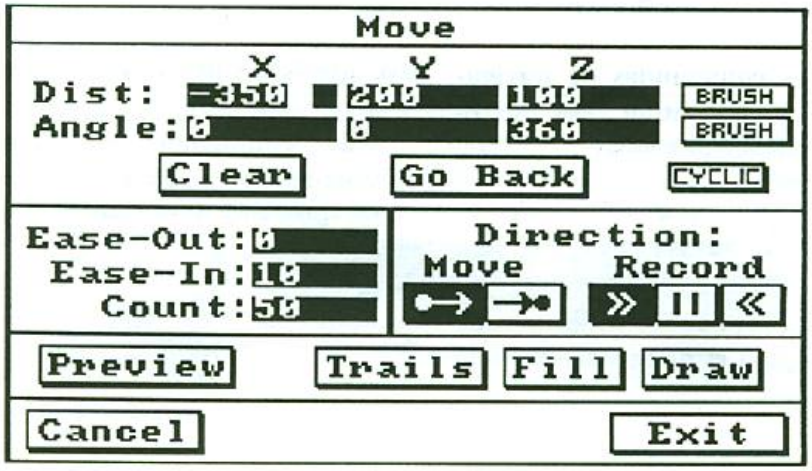
(slogan affligeant de FR3)

Tous les petits zigouigouis dont je viens de faire une présentation sommaire ne sont rien à côté de ce qui suit. La grande idée du père SILVA a été d'intégrer l'animation dans le programme de dessin. Il utilise le format Anim crée par Aegis et Sparta dont la combine consiste à ne mémoriser que ce qui change d'une image par rapport à la précédente et qui s'est imposé comme le standard actuel sur la miga. On peut travailler dans toutes les résolutions disponibles et chacune des images de l'animation est éditable à tout moment au même titre que n'importe quel dessin fixe. La simplicité vient de là, on travaille toujours sur des dessins distincts. Voyons cela de plus près.

Anim dispose de ses propres Load et Save (on peut aussi charger et sauver une partie d'une animation definie par un intervalle). On peut également "monter" plusieurs séquences au chargement pour peu qu'elles partagent la même résolution et la même palette. On dispose des commandes juste nécessaires: définition du nombre d'images de l'animation (redéfinissable en cours de travail), copie d'une image vers toutes les autres (fond), ajout et effacement d'une image, effacement de toute l'animation. On peut régler la vitesse de l'animation de 1 à 30 images/sec en sachant toutefois que cette vitesse est purement théorique.

Concrètement, on commence par définir le nombre d'images et on peut immediatement gribouiller. Les touches 1 et 2 du clavier alphanumérique servent pour avancer ou reculer d'une image, 3 permet

Suite page 35



ZORGLUB

CLI POUR DEBUTANTS

8e épisode
La caverne C

Comme dirait le guide Michelin, elle vaut le voyage.

Mais, comme je vous le signalais au début de cette série d'articles, contrairement à ce qui se passe dans les jeux d'aventures où on n'a rien de plus pressé que de sortir mettre en sécurité les trésors qu'on a trouvés, dans la caverne C, nous allons ajouter pas mal de petites choses que nous trouverons dans le domaine public.

Chaque fois en particulier qu'ayant examiné une commande du répertoire c sur toutes ses coutures, nous laisserons échapper: " *dommage qu'elle ne fasse pas ceci ou cela* ", nous irons chercher dans le domaine public un petit utilitaire approprié, et nous le copierons dans c: , quitte à faire de la place en virant des trucs dont nous n'aurons jamais besoin, ou du moins pas très souvent.

Le répertoire C du Workbench 1.3 contient 64 commandes; pour conquérir le titre d'explorateur confirmé du CLI, nous allons en étudier quelques-unes.

Peut-être qu'une manière d'aborder les choses est de les classer en catégories:

1/ Les commandes de navigation et d'exploration (nous en connaissons déjà quelques-unes) :

CD
DIR
LIST

2/ les commandes de lecture, de modification et de déplacement de fichiers :

COPY
DELETE
ECHO
ED
EDIT
FILENOTE
JOIN
LOCK
PROTECT
RENAME
SEARCH
SORT
TYPE

3/ Les commandes de configuration ou d'aménagement du système:

ADDBUFFERS
ASSIGN
BINDDRIVERS
FF
INSTALL
LOADWB
MAKEDIR
MOUNT
PATH
PROMPT
REMRAD
RESIDENT
SETCLOCK
SETDATE
SETENV
SETPATCH
STACK

En général, ce sont des commandes qu'on n'utilise qu'une fois en début de session, en particulier dans la startup-sequence

4/ Les commandes de demande d'information (certaines d'entre elles servent également à donner une information au système) :

AVAIL
DATE
FAULT
INFO
STATUS
VERSION
WHICH
WHY

5/ les commandes qui interviennent sur le déroulement d'une séquence script:

ASK
IF
ELSE
ENDIF
SKIP
FAILAT
ENDSKIP
LAB
QUIT
WAIT

On peut déjà noter que cette série-ci de commandes permettra, en association avec les autres, de constituer un véritable langage, élémentaire mais interactif; ce serait très intéressant de lancer le système et qu'il s'arrête en milieu de startup-sequence en vous demandant " Voulez-vous démarrer sur le Workbench ou directement sur un SHELL " . Avec AmigaDos, tout est possible (mais je vous préviens, c'est comme à la SNCF, cela veut dire aussi que tout peut arriver, même ce qu'on attend pas).

6/ Enfin les commandes qui déclenchent des actions diverses:

BREAK
CHANGETASKPRI
DISKCHANGE
DISKDOCTOR
NEWCLI
NEWSHELL
ENDCLI
ENDSHELL
EVAL
EXECUTE
GETENV
ICONX
RELABEL
RUN

Documentation

Comme nous l'avons déjà dit, il n'est pas question de reproduire dans cette série d'articles la syntaxe complète et les commentaires accompagnant toutes ces commandes, cela prendrait une bonne trentaine de pages. Si vous n'êtes pas l'heureux possesseur d'une machine récente qui a été livrée avec les manuels complets en français, et vu la difficulté apparemment insurmontable de se procurer ces ouvrages chez les revendeurs (*Ed: Commodore France nous informe que la version française de la kit de disquettes et documentation officielle du Workbench 1.3 est disponible chez les revendeurs pour 190F*) , qui n'arrivent apparemment pas à se les procurer chez Commodore, allez donc à la FNAC la plus proche et achetez:

Le Livre de l'AmigaDos, édité par *Micro Application*, 199 F.

Micro Application publie par ailleurs plus d'une dizaine de bouquins sur l'Amiga, souvent avec des disquettes de programme en option, ce qui évite de retaper les listings des exemples. On ne peut absolument plus dire que l'approche de l'Amiga est un problème insoluble pour mes chers anglophobes pathologiques.

J'ai eu aussi entre les mains un ouvrage bien fait et d'accès facile (il est livré d'office avec une disquette comportant une sélection intelligente des grands utilitaires du domaine public, que je renonce à lister ici, mais nous y reviendrons car j'ai déjà eu l'occasion d'utiliser la plupart d'entre eux) :

Comprendre et bien exploiter son Amiga aux Editions du Grand Moulin de Québec, Canada.

Titus Software a recemment annoncé qu'il va diffuser ce livre en France.

Nous allons par la suite, dans chacune des catégories citées plus haut, examiner certaines commandes en détail, et certaines choses qui gravitent autour de leur utilisation.

Pour ne pas vous laisser uniquement sur des promesses, ***parlons de l'ouverture des fenêtres CLI et SHELL.***

Nous savons déjà ouvrir une fenêtre CLI ou SHELL en cliquant deux fois dans l'icône appropriée.

Ouvrons-en une autre en faisant

1.Workbench1.3 > newcli

une nouvelle fenêtre s'ouvre en superposition dur celle où nous travaillons, nous voyons s'afficher

New CLI process 2
2>

ou en faisant

1.Workbench1.3 > newshell

ce qui donne une fenêtre avec l'affichage

New SHELL process 2
2.Workbench1.3 >

• *Première remarque:* nous pouvons répéter indéfiniment cette opération et ouvrir un assez grand nombre de fenêtres les unes par-dessus les autres, et passer de l'une à l'autre en utilisant le " gadget avant-arrière " que l'on peut aussi appeler comme les Canadiens " boîte de permutation " et que l'on trouve en haut à droite du cadre de la fenêtre

• *Deuxième remarque:* vous savez aussi qu'on peut déplacer les fenêtres en cliquant dans la barre de titre , en maintenant le bouton de gauche de la souris enfoncé, et en entraînant ainsi la fenêtre. Lorsque vous avez ainsi plusieurs fenêtres apparentes, ce que vous tapez n'affecte , et ne s'affiche que dans la fenêtre activée, c.-à-d. celle dont le titre est net. Pour activer une fenêtre, cliquez dedans.

• *Troisième remarque:* ces fenêtres s'ouvrent toutes en haut de l'écran, occupent toute la largeur, et ont une hauteur de 100 pixels (pour information, l'écran du Workbench , sur un Amiga au standard PAL, est en mode haute résolution, non entrelacé, c.-à-d. 640 x 256) ; c'est leur mode d'ouverture par défaut.

Amusons-nous un peu:

1.Workbench1.3> **newshell newcon:0/156/640/100/Soupirail**

Nous voyons apparaître notre fenêtre au bas de l'écran ; nous avons demandé au gestionnaire *NEWCON:* d'ouvrir une fenêtre dont le coin supérieur gauche a pour coordonnées 0 en X, 156 en Y (si vous avez fait de l'AmigaBasic, vous savez que les coordonnées de l'écran sont fichues à l'envers sur l'axe Y) une largeur de 640 points, une hauteur de 100, et qui porte le nom de *Soupirail.*

Faites l'exercice d'ouvrir des fenêtres de taille et d'emplacements divers, et remarquez ce qui se passe si vous spécifiez des valeurs inacceptables pour le système.

Enfin, pour la bonne bouche, tapez, sans faire de faute, ce qui suit:

1.Workbench1.3 > **echo "*e[0;0H*e[4-1;30m*e[J"**

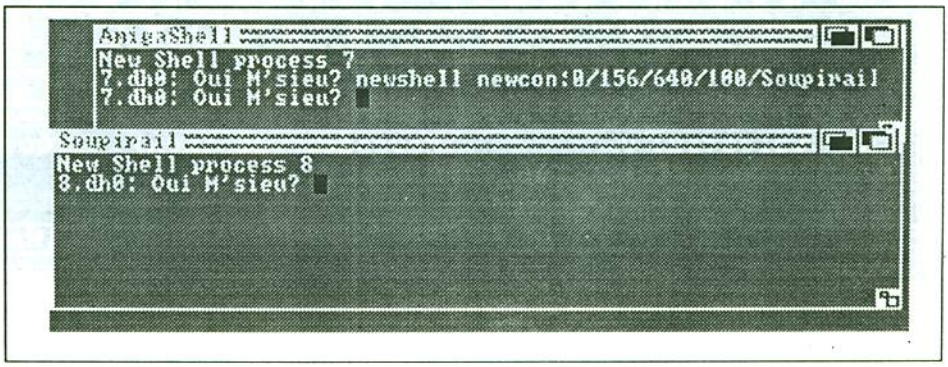
(sans le tiret) et voyez ce qui arrive à votre fenêtre.

Ensuite, au moyen des commandes que nous avons déjà utilisées, essayez de trouver où sur la disquette Workbench1.3 je suis allé chercher ce truc.

Bon amusement.

ZORGLUB

désagrégé en AmigaDos.



Les Clés Inaccessibles

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10

Une des hontes du CLI, et que le SHELL perpétue, c'est qu'il ne fournit aucun moyen direct de programmation des touches de fonction F1 à F10. Ce genre de carence est digne d'un PC, pas de l'Amiga. Voici quelques solutions...

Ce serait pourtant si commode de pouvoir définir " à la volée " une de ces clés par une syntaxe du genre:

def alt-f1 " format drive df0: name Toto Noicons "

ou encore:

def sh-f3 " dir > prt: df0: opt a "

ou encore:

def ctrl-f9 " climb stairs " .

Pourquoi l'utilisateur de l'Amigados reste systématiquement privé de cette possibilité reste pour moi un mystère. Mon esprit mal tourné me fait penser qu'il s'agit tout simplement d'un manque de recherche d'information auprès des utilisateurs de la part des services de Marketing, mais, comme j'aime bien Commodore, comme nous tous d'ailleurs, j'ajouterai que ce n'est pas une exception. Il suffit de voir le nombre de voitures dont les phares restent allumés quand on coupe le contact pour se rendre compte de ce que les problèmes causés par les pannes de batterie dues à cette stupidité de conception laissent absolument froids les services de marketing de bien des constructeurs.

Bon, une fois de plus, nous ferons appel à notre inépuisable Domaine Public.

FUNCKEY

Le premier programme d'activation des clés de fonction qui me soit tombé sous la main est ***Funckey***.

Je l'ai trouvé sur une disquette d'un groupe d'utilisateurs anglais dont j'ai perdu la trace. Il est peut-etre en fait sur une Fish ou autre. De toute manière, ne vous fatiguez pas trop pour le trouver, car il a un inconvénient majeur: il ne marche pas bien avec nos claviers français. Par exemple, pour obtenir, en pressant une touche :

run amibug

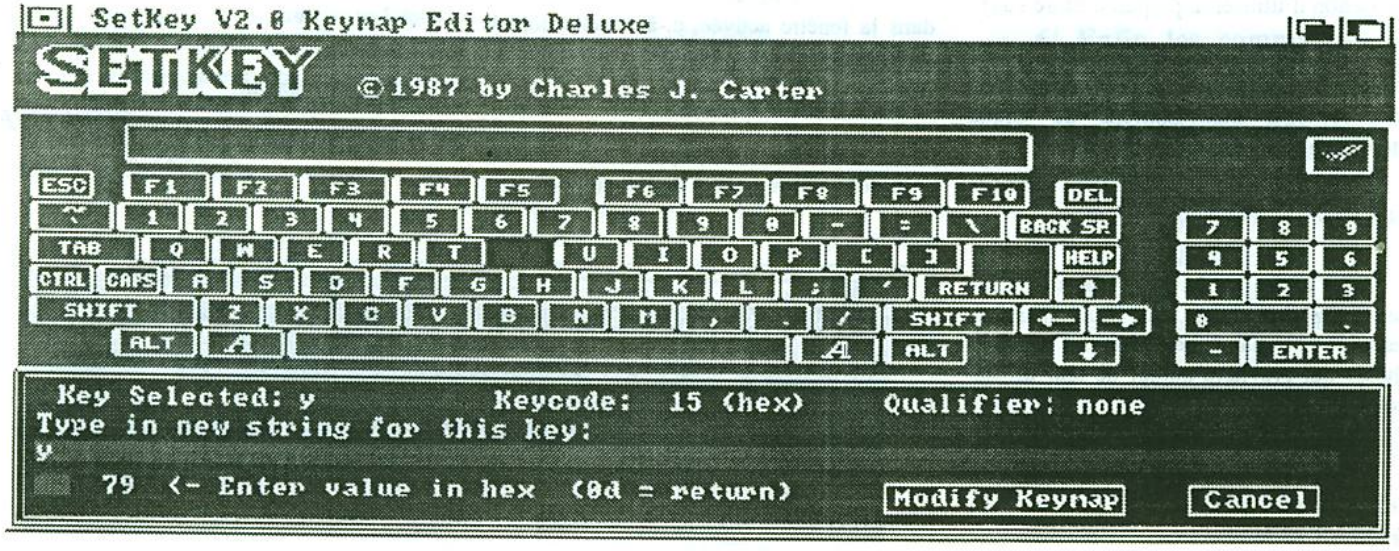
il faut taper:

run q;ibug .

Le principe est simple (???) : vous collez sur vos touches , avec des lettres adhésives rouges, les symboles correspondant au claviers usa0 (c'est dans le manuel de votre Amiga, quelque part au fond d'une annexe). A côté du **A** vous mettez **Q**, etc. Pour avoir un a, il faudra donc taper q. Pour le **m**, c'est plus dur, car le m minuscule correspond sur le clavier américain à ;. Malheureusement, çà ne marche pas pour tous les symboles, et il faut faire des essais. On pourrait arriver à une approche plus rationnelle en disposant des tables des keycodes du clavier américain et du clavier français.

Jusque là, on, en sort quand même : J'en entends déjà qui ricanent en disant entre leurs dents " *yaka passer en setmap usa0 et utiliser le clavier comme si c'était un clavier américain* " . Bien sûr, mais alors les touches de fonction ne sortent correctement qu'en restant configuré en *setmap usa0*. Si vous retournez en *setmap f*, vous obtiendrez des trucs folklo; essayez, vous verrez.

Mais c'est pas tout, je n'ai jamais réussi à faire accoucher un ":" par Funckey avec le clavier français.



Ecran de "Setkey"

Bon, comme dirait le capitaine Haddock qui a laissé tomber son monocle, *" Nestor, un autre, je vous prie "*.

MACH II

Au tour de ***Mach II***. Superbe programme à tout faire, il comporte :

- une *Sunmouse* de bonne qualité,
- un accélérateur de souris,
- une fonction Click-to-front pour amener à l'avant-plan une fenêtre dont il ne dépasse qu'un petit bout, et ceci en 1 ou 2 clics (la commande en 1 click n'est pas appréciée par DPaint par exemple, le système au lieu de déposer un pixel veut amener à l'avant-plan une fenêtre qui y est déjà),
- une horloge,
- un chronomètre,
- un indicateur permanent des capacités mémoire avec avertissement de limite inférieure,
- une ouverture de fenêtre CLI ou SHELL par pression sur Amiga gauche - Esc , à la Popcli,
- un dispositif d'assombrissement (régable) de l'écran après un temps (réglable) d'inactivité,
- un dispositif d'escamotage du pointeur après un temps (réglable) d'inactivité,
- un réveil,
- une brosse à dents, etc.

Le tout se démarre en startup-séquence, et le panneau de contrôle apparaît en cliquant dans la barre d'horloge qui reste sagement dans le haut de la fenêtre en cours de l'écran Workbench. Mach II pèse 29 koctets, ce qui peut sembler beaucoup, mais on peut l'enlever à tout instant et il ne laisse pas de saloperies en mémoire. On trouve Mach II version 2.4c sur Fish 163 et en téléchargement sur DEEP.

J'allais oublier la programmation des touches de fonction !!

Elle se fait le plus simplement du monde en appelant le tableau de contrôle, en choisissant un préfixe (Amiga ou CTRL-Amiga), la touche F1 à F10 à définir, puis en tapant dans la fenêtre ad hoc le texte qui doit sortir lorsque l'on pressera simultanément la touche de fonction et le préfixe choisi. C'est donc instantané, et on peut sauver la nouvelle définition de la touche ou pas.

Manque de pot, ce programme souffre du même défaut que Funckey en ce qui concerne le clavier français. Le plus piquant est que l'auteur Brian Moates, appartient à un groupe qui s'intitule ***POLYGLOT SOFTWARE*** ! Je lui ai envoyé ma contribution, car c'est un programme en shareware, sous la forme d'un billet de 100 balles, ce qui a dû lui poser des problèmes de change dans le bled où il réside (Boise, dans l'Idaho; pour vous donner le genre, les plaques minéralogiques des voitures de l'état d'Idaho portent le texte " **Idaho, famous potatoes** " (sic) J'y suis allé, j'en suis revenu, mais çà m'a laissé des traces). Il n'a pas dû comprendre et n'a pas répondu à mes commentaires, mais qui sait, peut-être la version 3.0 de Mach II reconnaîtra-t-elle les claviers étrangers .Les Américains ont toujours de la peine à imaginer qu'il y a un monde extérieur aux U.S., et qu'en plus il est différent. Entre nous, quelle est la capitale du South Dakota ? Comme ce n'est pas dans la Rubrique-à-brac qui est ma principale référence culturelle, je ne le sais pas non plus.

Quoi qu'il en soit, pour le cas où vous tomberiez sur ce genre de programme, voici la table de conversion qui vous permettra quand même de vous en servir (pas dans tous les cas, malheureusement, voir plus haut au sujet de Funckey) :

Dans la colonne de gauche, vous trouvez ce qu'il faut taper dans la fenêtre de Mach II pour qu'en pressant une touche de fonction, sur un Amiga 2000, configuré en setmap f, il apparaisse sur la ligne de commande de CLI ou SHELL le caractère figurant dans la colonne de droite (aucune garantie pour un 1000 ou un 500).

Note: la lettre **a** signifie qu'il faut utiliser la touche du *clavier alphabétique*, la lettre **n** signifie qu'il faut utiliser la touche du *pavé numérique*. Dans les cas où il n'est rien marqué, c'est qu'il n'y a qu'une possibilité. Ne croyez pas que je vous prenne pour des demeurés, on n'est jamais assez explicite dans ce genre de choses.

Pour avoir:	Tapez:
0	)
1	!
2	é
3	shift 8 n
4	$
5	%
6	shift 9 n
7	&
8	*n
9	(
"	3 a
'	4 a
(	5 a
)	- a
:	. a
.	<
;	,
,	m
/	>
	\
+	?
-	=
*	{
=	/ a
?	M
&	1a
%	"
|	|
m	;
M	:
a	q
q	a
z	w
w	z

Ouf!

Et s'il y a des erreurs dans cette table, essayez autre chose .

Je ne connais pas de programme du DP permettant de définir " à la volée " des chaînes de caractères pour les touches F1 - F10, sur un clavier français. Si quelqu'un en connaît un, qu'il m'en indique le nom et l'endroit où on peut le trouver , soit en écrivant à *ANews*, soit dans ma *BAL ZORGLUB* sur DEEP. Je l'essaierai et on publiera un complément à cet article.

Par contre, il y a une autre famille de programmes, qui permettent de redéfinir tout le clavier, y compris les touches de fonction spéciales, et de sauver cette définition sous la forme d'un fichier que l'on sauve dans *devs:keymaps*. On peut donc avoir une bardée de définitions différentes du clavier, et les appeler par une commande setmap. Ceci peut être très utile pour les jeux d'aventure, on peut se créer tout un vocabulaire appelable par une seule pression de touche.

SETKEY

Le premier est ***SetKey***, que j'ai trouvé sur *TBag22*; à l'origine c'était un programme commercial, mais l'auteur l'a mis dans le domaine public faute d'en vendre suffisamment. SetKey est extrêmement simple d'emploi et ne demande pas de description, il faut toutefois signaler que le clavier représenté est celui de l'Amiga 1000 (en fait, je ne suis même pas sûr de ceci, ce qui est sûr, c'est que ce n'est pas un clavier de 2000) mais ceci ne présente aucun inconvénient en ce qui concerne la programmation des clés de fonction.

SetKey marche très bien avec le clavier français, à part un malheur. C'eût été trop beau. Un clavier créé à partir du keymap f, puis modifié par SetKey, ne reconnaît pas l'accent circonflexe ni le tréma, ce qui fait que pour utiliser correctement un traitement de texte, il faut d'abord refaire un setmap f. En américain, une touche sans avance chariot comme le tréma ou l'accent circonflexe s'appelle une " dead key ". La doc est savoureuse à ce sujet: " ... Setkey ne supporte pas les dead keys ; nous avons eu quelque difficulté à comprendre ce que c'est, sachez que de toute façon çà ne sert à rien (sic) ... ". Comme l'auteur n'a aucune intention de modifier son programme, tant pis pour nous.

Le second, récemment apparu et trouvé sur Amicus 25, s'appelle Keybird . Disons immédiatement que pour notre double malheur il est écrit en AmigaBasic, car unio cela ne le rend pas vraiment rapide, on s'en serait douté, et deusio, comme vous le savez sans doute déjà, la gestion de la fonction *MOUSE(0)* par l'AmigaBasic interprété est défectueuse . S'il ne se passe pas quelques secondes entre deux appels consécutifs à MOUSE(0), cette fonction retourne des valeurs fantaisistes. Les réponses de Keybird à la souris sont donc occasionnellement aléatoires. J'ai donc compilé Keybird avec ***AC-BASIC*** et tout est rentré dans l'ordre. Pour ceux qui n'ont pas de compilateur, et en attendant que la version compilée paraisse en téléchargement, ne vous lamentez pas trop tout de même, car ce programme est puissant, et permet de faire strictement tout ce qu'il est possible de faire d'un clavier d'Amiga. Vous pouvez définir pour virtuellement toutes les touches, avec 8 combinaisons de préfixes, n'importe quelle chaîne de 32 caractères maximum.

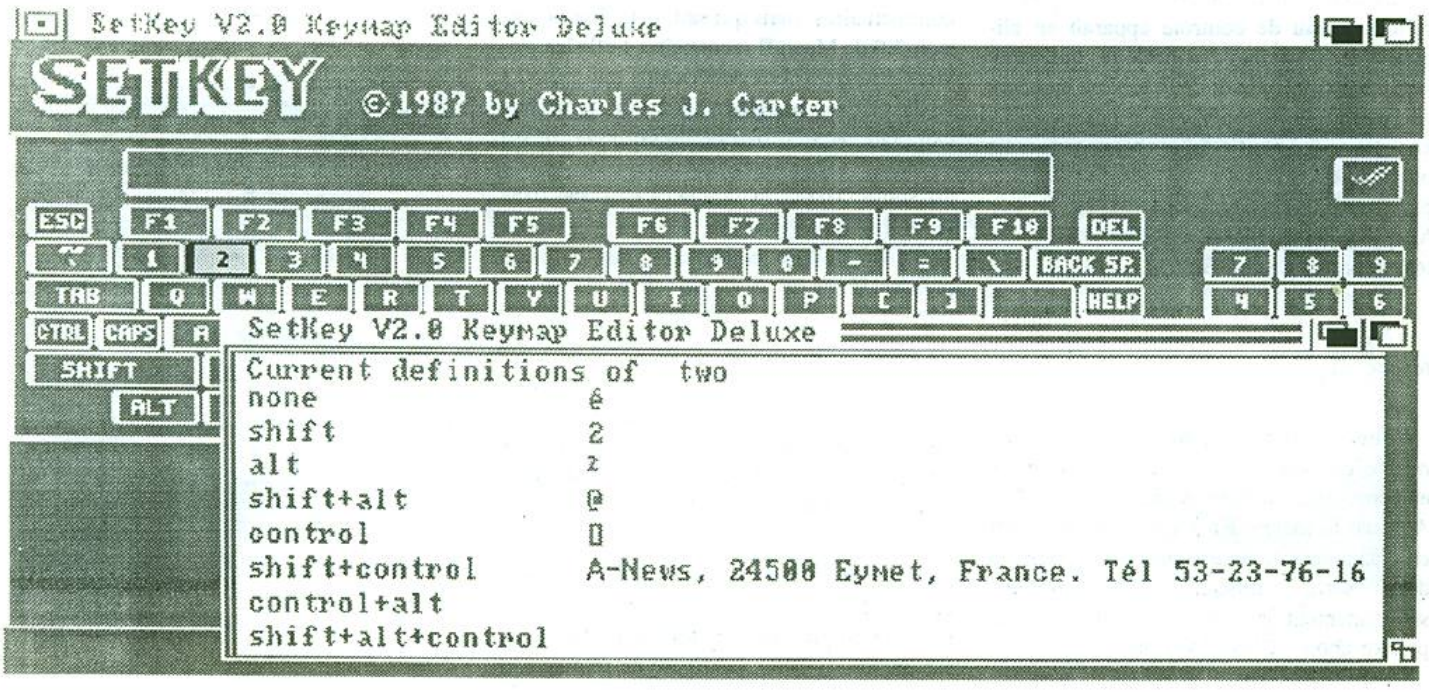
Ce programme accepte de prendre pour base le keymap f, donc on ne perd rien des caractères accentués , on garde l'usage de la clé " morte " accent circonflexe-tréma et on peut définir les touches de fonction comme on veut .

Je n'en dirai pas beaucoup plus ici, car il faudrait, pour bien apprécier ce programme en écrire un essai et une description complète . La doc, en américain évidemment, est assez importante (environ 300 lignes) et elle est dense. Ne vous attendez pas à vous servir du programme en un quart d'heure; mais il ne faudra pas non plus trois mois de labeur acharné pour obtenir le début de quelque chose comme avec DBW Render par exemple. Si vous voulez réellement avoir une idée de ce qu'on peut faire avec un clavier d'Amiga, la lecture de cette doc est irremplaçable.

Il y a toutefois une chose que je vais développer en quelques lignes, je l'ai trouvé dans la doc de Keybird, car ceci peut vous éviter des surprises lors de l'utilisation de tout programme qui modifie les fichiers keymaps .

Supposons que votre startup-séquence comporte l'instruction :

sys:system/setmap f .



Ca y est! Ca marche!

C'est donc la définition f qui est en service.

Si vous modifiez le fichier devs:keymaps/f, sans en changer le nom, et que vous refaites l'instruction

sys:system/setmap f

vous constaterez que vos changements ne seront pas pris en compte par le système. Celui-ci voit que le fichier f est déjà en service et n'effectue pas un rechargement. Pour constater l'effet de vos modifications, il faudra soit rebooter, soit sauver vos modifs sous un autre nom, par exemple f1, et faire

sys:system/setmap f1.

En ne faisant pas attention à cette caractéristique de l'Amigados, on risque de croire comme cela m'est arrivé, que le mécanisme de sauvegarde de SetKey ou de Keybird est buggé.

Si j'ai beaucoup de courage, j'écrirai un de ces jours un essai complet de Keybird avec une traduction de la doc.

Si quelqu'un veut le compiler, qu'il me fasse signe, il y a deux ou trois petits pièges à éviter.

Il reste une chose à mentionner au sujet de la gestion des clés de fonction par les programmes d'application, et elle est importante lors l'utilisation des utilitaires décrits ci-dessus.

Un programme d'application qui utilise les clés de fonction spéciales peut s'y prendre (l'explication qui suit est une spéculation car je ne suis pas allé lire les programmes sources, c'est au-desus de mes moyens, peut-etre un de nos caïds du C pourra-t-il nous écrire un petit complément d'information) de deux manières: ou il utilise le handler RAW: , et lit les codes de clés du clavier, en y associant ses propres définitions, ou il utilise le gestionnaire de console habituel (CON:, NEWCON:). Dans le premier cas, ses définitions des clés de fonction prendront le pas sur toute autre lorsque la fenêtre du programme sera activée; dans le second cas, il se peut que les définitons de clés de fonction émises par le programme ne soient pas prises en compte par le système.

Prenons comme exemple le programme ***Hed*** (en téléchargement sur DEEP), un éditeur similaire à ***EdPlus***, en moins puissant. Ayant donné au moyen de SetKey une définition à la série des touches shift-F1 à shift-F10, et ayant nommé le keymap correspondant fk1, j'ai constaté qu'en lançant Hed après avoir fait setmap fk1, que les fonctions de recherche de chaînes, et d'autres, commandées par les touches shift-F1 à shift-F10, de Hed, ne fonctionnaient pas. Il y avait à celà deux remèdes, soit refaire *setmap f* avant d'utiliser Hed, soit refaire mon fichier fk1 en utilisant les préfixes shift-alt de manière à ce qu'il n'y ait pas de conflit.

Il y a donc intérêt à bien examiner les conflits potentiels entre tous les candidats à l'utilisation des clés de fonction, et à se servir en conséquence du choix de préfixes offert par les différents programmes.

Bon, avec ceci, si comme moi vous n'êtes pas programmeur, vous pourrez tout de même vous servir à votre guise de ces fameuses clés F1 à F10 , moyennant l'absorption éventuelle d'une certaine quantité d'aspirine, en attendant que Commodore veuille bien mettre dans les futures versions de l'Amigados un moyen simple de programmer les clés de fonction par l'utilisateur de la machine.

Amusez-vous bien .

Pierre Ardichvili

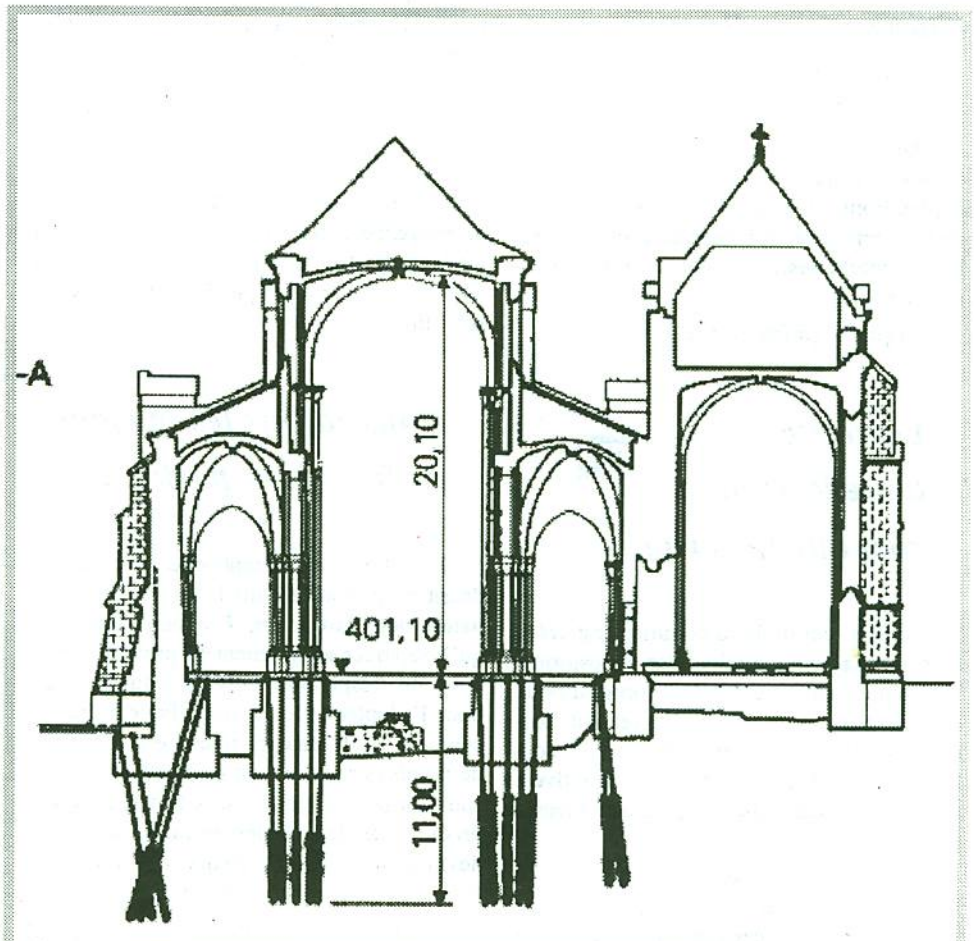


Image noir et blanc scannée par l'Universal Scanner de Print Technik (test dans A-News N°14, page 26)

AMIGA SOUND MACHINE

par Nicolas Fournel

N°2

La Synthèse Vocale ou : 'comment faire passer votre 'Miga aux aveux'

Youpi, c'est le bicentenaire! Les copperlistes bleu-blanc-rouge fleurissent un peu partout sur les écrans, mais vos 'Migas sont-ils capables de refaire le serment du jeu de Paume? Non? Halte là citoyen, nous allons y remédier séance tenante.

Après quelques généralités indispensables à votre culture générale nous leur apprendrons la langue de Molière (et de Robespierre), ce qui devrait constituer un bon exemple des explications du mois dernier sur le DMA-son.

Ah ça ira, ça ira, ça ira.....

La vérité, toute la vérité, rien que la vérité...

Voyons tout d'abord comment est créée en réalité la voix humaine. Par opposition à la synthèse additive, où une forme d'onde complexe est créée en additionnant plusieurs ondes sinusoïdales simples, la voix humaine est dite à synthèse soustractive : c'est à dire que c'est le processus inverse qui se produit.

On part d'un son complexe que l'on va travailler un peu à la manière d'un sculpteur, gardant certaines fréquences, en éliminant d'autres, faisant progressivement d'un ensemble chaotique une note claire, comme l'artiste transforme la pierre brute en oeuvre d'art (oh que c'est bien dit, même Pivot, il aurait pas fait mieux...). En effet, l'air expulsé des poumons va se charger de fréquences quand il rencontra les cordes vocales en cours de vibration. A mesure que le filet d'air s'acheminera des cordes vocales aux lèvres, certaines de ces fréquences seront renforcées et résonneront pour augmenter de puissance alors que d'autres seront affaiblies au point de devenir complètement inaudibles lorsqu'elles atteindront les lèvres. La position de la langue, le mouvement des mâchoires ou encore la forme et l'ouverture des lèvres sont autant de paramètres qui seront pris en compte. La fréquence dépend quant à elle de la vitesse avec laquelle la glotte s'ouvre et se ferme. Elle est en moyenne de 120 cycles par seconde pour un homme et de 250 pour un femme. Pour ceux qui ne verraient pas le rapport avec le schmilblick, on y vient tout de suite....

Nous zafons les moyens de fous faire parler...

En effet, maintenant que nous avons décrit avec moult détails la façon dont dame nature nous fait parler, il ne nous reste plus qu'à repiquer allègrement le principe (mais c'est de l'espionnage divino-industriel çà!) pour l'adapter à l'ordinateur. Pour opérer sa synthèse, l'ordinateur engendrera une suite de nombres représentant un signal complexe sous forme d'impulsions. A l'image du son produit par les cordes vocales, le signal devra être chargé de fréquences variables. Pour cela, on utilisera un signal complexe comprenant d'innombrables ondes sinusoïdales reliées harmoniquement (pour les voyelles) et éventuellement combiné à un second, assimilable au bruit blanc (pour les consonnes). Ce signal passera ensuite à travers un 'filtre mathématique' basé sur l'analyse de la voix humaine connue sous le nom 'd'extrapolation linéaire' qui permettra de déteminer la combinaisons de fréquences qui permettra d'obtenir le timbre voulu. Ainsi, il est par exemple possible de synthétiser une voix soprano en programmant le filtre mathématique de telle façon qu'il accentue les fréquences de 3000 cycles par seconde qui sont caractéristisques de cette voix.

Zabotage!....

Bien sûr, cette méthode est la bonne, mais il est impensable de l'utiliser telle quelle en temps réel en raison du nombre faramineux d'opérations que doit réaliser le filtre mathématique en question. On va donc avoir recours à des formes d'ondes déjà prêtes. On pourrait les calculer au préalable mais ce serait se donner bien du mal alors qu'il nous suffit d'utiliser cette drôle de petite boite d'alumettes percée de 2 trous et pourvue d'un petit bouton, qui se branche derrière tout 'Miga digne de ce nom et que les gens bien éduqués nomment encore digitaliseur. En effet dans la grande majorité des cas, les systèmes à synthèse vocale repose sur ce principe, qui a le mérite d'être simple. Etant donné qu'en ce qui nous concerne nous désirons faire dire n'importe quoi à notre 'Miga il est hors de question de digitaliser d'avance des phrases ou même des mots pour des raisons évidentes de manque de mémoire.C'est d'ailleurs pourquoi je vous recommande l'utilisation des disquettes Fish du domaine publique (ben oui quoi, dans le poisson il y a beaucoup du phosphore, et le phosphore, c'est bon pour la mémoire non?). Trêve de plaisanterie, ce

vous entends déjà râler : vous ne les connaissez pas et en plus vous vous voyez mal passer votre mois d'Août à faire des CHhhlmmnn! des Pssszzk! et des taaaghhh! pour finir à l'hopital psychiatrique le plus proche, mais *don't panic* je vais vous aider et en plus ce système a un avantage considérable, à savoir qu'il suffit de changer le fichier de phonèmes pour passer d'une langue à une autre .

Argot

Ainsi votre 'Miga pourra parler du serbocroate des hauts plateaux à l'argot pakistanais en passant par le zoulou de Nouvelle Guinée . Ne serait-ce pas sympatique si nous pouvions collecter une véritable petite banque de données des différentes langues et des accents régionaux? « - Ca c'est ben vl'ai mère Denis » .

Bon, en tout cas tous ces fichiers m'intéressent alors n'hésitez pas à me contacter . Au fait, c'est de cette façon que sont réalisées aussi les synthèses vocales dans les jeux (***Manoir de Mortevielle, Explora 2*** ...) . Comme nous ne sommes pas des rustres, je vous dirai même comment améliorer quelque peu le principe .

Mais pour l'instant voyons comment constituer ce fameux fichier . Pour cela vous allez devoir digitaliser les 35 phonèmes de la langue française (pensez à faire des échantillons de longueur paire), et les sauvegarder sans entête IFF (utilisez par exemple le format BRUT ou DUMP de Perfect Sound) sous le nom phonème suivi de leur numéro .

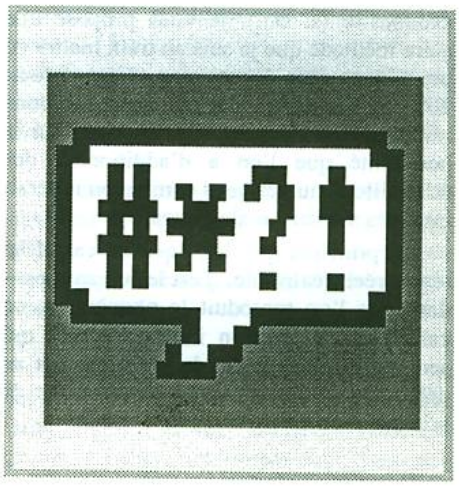
Tirez la langue et dites Aaaaahhh ...

Pour savoir quel phonème correspond à quel numéro et la façon de le prononcer, reportez vous au tableau.

Pour ce qui est des phonèmes des autres langues, ils sont généralement indiqués au début de tout bon dictionnaire .

Une fois tout ce petit monde présent sur une même disquette, il ne vous restera plus qu'à utiliser le petit programme ***phone.link*** écrit en *AmigaBasic* pour les réunir en un seul fichier phonèmes. Dans le programme, le texte à prononcer sera écrit en phonétique. Chaque phonème correspond à un code de 1 ou 2 caractères présent dans la colonne code du tableau. Le code utilisé n'est pas le code phonétique standard car celui-ci contient des caractères innaccessibles sur nos claviers.

J'ai essayé de prendre des codes assez proches de leur écriture la plus courante en français, ce qui fait que certains mots s'écriront même directement, par exemple '*la vOlture*'. Malgré les apparences, ce système n'est pas trop couteux en mémoire : la voix humaine, contrairement à certains instruments ne nécessite qu'une faible vitesse d'échantillonage (à ce propos, tous les phonèmes devront être digitalisés à la même fréquence) et les programmeurs pourront utiliser la compression par deltas de Fibbonacci afin de réduire de moitié la taille du fichier. N'oubliez pas non plus que même lorsque vous désirez faire parler l'Amiga à l'aide du synthétiseur vocal intégré, il vous obligatoirement passer par le narrator.device qui fait déjà 23 Ko. Pour



vous donner un ordre de grandeur, mon fichier fait 38 Ko (Après compression Fibbonacci) avec une vitesse d'échantillonage de 9 KHz (ce qui est déjà plus élevé que dans certains circuits spécialisés disponibles dans le commerce).

Kolossales Finesses...

Voyons en guise de conclusion quelques mini-tips qui vous permettrons d'aller plus loin dans le monde enchanté de la synthèse vocale et d'améliorer le programme de base (basic set, mais en assembleur bien sûr) que je vais livrer en pâture à vos doigts fébriles et ce, pas plus tard que le mois prochain.

En fait, lorsque nous parlons, il y a entre 2 phonèmes ce que j'appelerai une transition inter-phonèmes : ce n'est ni tout à fait le phonème que l'on vient de prononcer, ni tout à fait le suivant mais une combinaison des deux qui passe progressivement de l'un à l'autre (pardon?!?!). En reproduisant simplement des phonèmes les uns derrière les autres, on va perdre cette zone d'où une prononciation forcément un peu hachée, ce que certains appellent un accent alsacien (c'est le cas par exemple dans le Manoir de Mortevielle).

Pour pallier cet inconvenient, on introduit la notion de diphonème (1 diphonème = 2 phonèmes) qui est la concaténation de 2 phonèmes. Il y a donc en français 35 soit 1225 diphonèmes plus les 35 'diphonèmes' ne contenant qu'un phonème, ce qui représente un travail considérable de digitalisation mais qui n'empêche pas cette méthode d'être trés couramment utilisée dans l'industrie. Donnons un exemple : pour dire 'PARIS', au lieu d'utiliser les phonèmes 'P'+'A'+'R'+'I', on utilisera les diphonèmes 'P'+'PA'+'AR'+'RI'+'I '.

Cette méthode restant inadaptée à l'utilisateur moyen de l'Amiga qui ne voit en la synthèse vocale qu'un gadget amusant,

n°	code	exemple	n°	code	exemple
1	i	souris	19	l	analogique
2	u	puce	20	r	numérique
3	OU	gourou	21	p	Paula
4	a	Amiga	22	t	touche
5	CH	code	23	c	clavier
6	o	logique	24	b	bouton
7	é	écran	25	d	Denise
8	è	système	26	g	langage
9	EU	ordinateur	27	m	moniteur
10	EE	jeu	28	n	manette
11	e	entretien	29	GN	Agnès
12	AN	imprimante	30	s	son
13	ON	cordon	31	f	fichier
14	IN	informatique	32	CH	machine
15	UN	lundi	33	z	prise
16	y	bidouille	34	v	vidéo
17	OI	répertoire	35	j	logiciel
18	UI	Juillet			

avouons-le (si si...), je vous propose une autre méthode que je suis en train mettre au point dans mon laboratoire secret enfouit 100 pieds sous terre et qui donne de bons résultats pour l'instant. Elle est basée sur la possibilité que l'on a d'additionner des échantillons numériques comme on le ferait avec des signaux analogiques.

Le principe, qui implique un calcul en temps réel (réalisable...) est le suivant : pendant que l'on reproduit le phonème i, on calcule une transition inter-phonèmes qui sera substituée à la fin du phonème i et au début du phonème i+1, comme sur le schéma.

```
        [ ------- phonème i ------- ]
                        [ ------ phonème i+1 ------ ]
-> [ début phonème i ] [ moyenne ] [ fin phonème i+1 ]
= [ ------------ diphonème i/i+1 ---------------- ]
```

Cette zone, [moyenne], est en fait constituée de moyennes pondérées dont les coefficients reflètent l'importance d'un phonème par rapport à l'autre en 1 partie de la zone de transition. On peut aussi bien appliquer aux coefficients une évolution linéaire qu'une évolution sinusoïdale d'une demi période, les 2 donnent de bons résultats. Mais prenons un exemple. Supposons que l'on veuille diviser la transition inter-phonèmes en m zones en appliquant aux coefficients une évolution linéaire. Alors, l'échantillon résultant s de la zone n aurait pour valeur : ((m+1-n)*(phonèmei(s)) + n * (phonèmei+1(s))-)/m+1 avec phonèmei(s) = échantillon dans le phonème i correspondant à l'échantillon s dans la transition inter-phonèmes.

D'autre part pour améliorer ce kit de base de la synthèse vocale que je vous propose (encore une expression d'enfer çà...), pensez qu'il vous est possible d'introduire d'autres codes ne correspondant pas à des phonèmes mais à des fonctions de contrôle de la voix, par exemple les chiffres 0...9 et les signes de ponctuation,.?! pour le contrôle de l'intonation.

Tremblotante

De même vous pourrez obtenir la voix tremblotante d'un vieillard en utilisant les caractéristiques de modulation d'un canal par un autre, dont nous reparlerons sous peu, ou tout simplement une voix de femme à partir d'une voix d'homme en modifiant la fréquence lors de la reproduction (du son bien sûr!).

Les échos et autres effets sont aussi réalisables mais assez difficilement sur une synthèse vocale par phonèmes car il nécessitent de nombreux calculs en temps réel (car les phonèmes se suivent et ne se ressemblent pas...). Toutefois, sur une phrase toute prête aucun obstacle ne viendra s'opposer à votre imagination débridée.

Enfin, pour finir, je ne peux pas résister à la tentation de vous livrer quelques mini-tips express dont je vous laisse seuls juges de l'interêt :

- pour les 'Migas suisses, échantillonez normalement les phonèmes mais baissez légèrement la fréquence à la reproduction pour ralentir la voix...
- pour les belges, echantillonez un 36iéme phonème : n° 36, code 1*, exemple : 'çà c'est sûr,une fois'...
- pour l'Afrique francophone, le phonème 'r' étant identique au phonème 'l', on peut le remplacer avantageusement par un échantillon du style 'là dis donc'...

Voilà, rendez-vous le mois prochain si vous n'êtes pas passé à la guillotine, pour le code source en assembleur du programme de synthèse vocale à partir des phonèmes.

Merci qui?

Nicolas

(et toujours **36 15** code **DEEP**, BAL **ASM** pour les questions)

LISTING EN BASIC

Phone.link

```
LIBRARY "dos.library"
LIBRARY "exec.library"

DECLARE FUNCTION xopen& LIBRARY
DECLARE FUNCTION xread& LIBRARY
DECLARE FUNCTION xwrite& LIBRARY
DECLARE FUNCTION allocmem&() LIBRARY

'Ouverture du fichier résultat
nom$="phonèmes"+CHR$(0)
handle&= xopen& (SADD (nom$),1006)

'Alloctation d'un buffer en MEM
taillebuffer&=8000
typemem&=65537&
buffer& = allocmem& (taillebuffer&,typemem&)

'Lecture des longueurs des phonèmes
DIM l(36)
FOR i=1 TO 35
READ l(i)
NEXT i

'Ecriture de la table de référence
FOR i= 1 TO 35
somme=somme + l(i-1)
debut&=35*4 + somme  + (i-1)*2
wlen&=xwrite&(handle&,VARPTR(debut&),4)
NEXT i

'Ecriture longueur + phonème
FOR i=1 TO 35
nom2$="phonème"+RIGHT$(STR$(i),LEN(STR$(i))-1)
handle2&= xopen& (SADD (nom2$),1005)
l%=l(i)
wlen& = xwrite& (handle&,VARPTR(l%),2)
rlen& = xread& (handle2&,buffer&,l%)
wlen& = xwrite& (handle&,buffer&,l%)
CALL xclose& (handle2&)
NEXT i

CALL xclose& (handle&)
CALL freemem& (buffer&,taillebuffer&)

END

DATA ... mettez ici les longueurs des
DATA ... phonèmes échantillonés par
DATA ... numéros croissants .
DATA ... Elles doivent etre paires .
```

Le mois dernier, nous parlions des types de base. Ce mois-ci, voici les types construits. Ce sont les tableaux, les structures et les unions. Il reste un type particulier, les pointeurs mais je vous les réserve pour la rentrée parce que ça ne fait pas bon ménage avec les coups de soleil.

LES TABLEAUX

Comme tout langage qui se respecte, le C permet de déclarer des tableaux. Ca n'est pas très compliqué; la syntaxe est la suivante:

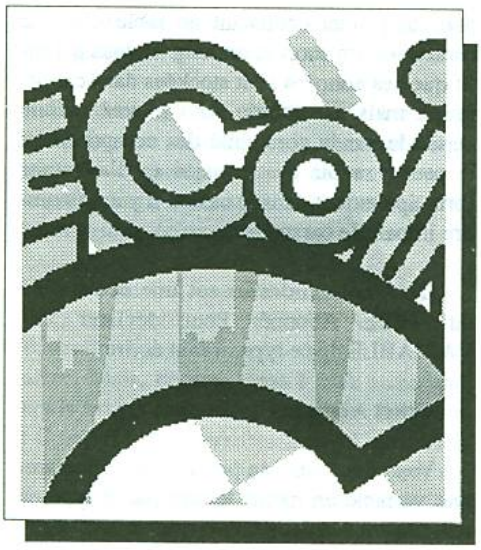
type identificateur[taille];

Par exemple: **int table[100];** permet de déclarer une table (ou plus exactement un vecteur) de 100 entiers. Attention, le C ne vous laisse pas le choix de l'intervalle des indices (à la différence de Pascal). Ces entiers vont OBLIGATOIREMENT de table[0] à table[99]. Ceux qui ont conçu le langage ne sont pas pour autant idiots; c'est simplement dans un but d'optimisation, car, lors du parcours d'une table, on compare souvent la valeur de l'indice avec les extrémités de la table. Et chacun sait que les comparaisons les plus rapides sont les comparaisons à zéro.

Vous pouvez ensuite utiliser les valeurs avec: **x = table[33];**

Autre différence avec Pascal, les indices ne sont JAMAIS vérifiés. C'est une règle, le C ne fait aucune vérification à l'exécution. C'est ce qui fait sa rapidité mais aussi son manque de rigueur face à Pascal ou Ada. Par conséquent, si vous écrivez table[200], un bon compilateur doit vous retourner une erreur car il voit à la compilation que vous tapez hors des bornes. Pour sa part, le Lattice se contente de vous signaler un warning (Reference beyond object size) mais pas d'erreur. En plus, il vous retourne quand même à l'exécution une valeur complèment fantaisiste! Par contre, si écrivez table[i] et que i vaut 200 à l'exécution, il n'y aura pas de warning à la compilation et table[i] retournera une valeur tout aussi fausse à l'exécution. Attention à ce genre de piège!

Naturellement, vous pouvez déclarer des tableaux de n'importe quel type, y compris des types construits, et par conséquent, d'autres tableaux. Les matrices sont donc



déclarées de la manière suivante (par exemple):

int matrice[100][10]; définit une matrice de 100 lignes sur 10 colonnes.

Et vous nommez un élément de la même manière: **x = matrice[5][10];**

Ici, c'est une matrice (dimension 2) mais vos tableaux peuvent être d'une autre dimension: **int toto[2][2][2][2][2];** est une déclaration correcte correspondant à un tableau de dimension 5, comprenant 32 éléments.

L'initialisation des tableaux

C'est un point important. Si votre tableau doit contenir des valeurs initiales, vous pouvez les donner au moment de la déclaration. Le tableau sera alors réservé à la compilation, avec toutes les valeurs qu'il contient. Si vous ne lui donnez pas de valeurs initiales, la compilation ne réserve qu'une étiquette indiquant sa taille. Il ne sera alloué et initialisé avec des zéros que juste au début de l'exécution. C'est ce qui fait la différence entre les *data* (données initialisées) et le *BSS* (données non initialisées).

Autre point très important: vous ne pouvez déclarer de tableau avec des valeurs initiales qu'à l'EXTERIEUR d'une fonction. Ceci parce que, dans le cas d'une initialisation à l'intérieur d'une fonction, le compilateur devrait générer un code qui ferait ce travail chaque fois que la fonction est appelée et ça peut être compliqué. Contrairement à Ada qui le fait, le C, conforme à sa philosophie (flemmard), ne le fait pas.

En résumé, les tableaux dynamiques ne peuvent pas être initialisés à leur déclaration (c'est à vous de le gérer après).

Et il faut d'autant plus le gérer que l'exécutable les alloue sans aucune initialisation. Chaque fois que vous entrez dans une fonction qui contient des tableaux dynamiques, ils sont alloués sur la pile mais SANS initialisation (mise à zéro) préalable.

C'est donc un autre point important: les tableaux statiques sont initialisés à zéro par défaut au début de l'exécution; les tableaux dynamiques ne sont pas initialisés lorsqu'ils sont alloués.

Je rappelle, pour les deux cancres qui dorment au fond, que les variables statiques sont celles qui sont déclarées HORS de toute fonction (réservées une fois pour toutes) et que les variables dynamiques sont celles qui sont déclarées A L'INTERIEUR d'une fonction (allouées à chaque appel de la fonction). C'est un principe important, bien qu'on puisse un peu le contourner mais on y reviendra plus tard.

Comment déclarer un tableau avec un échantillon de valeurs initiales?

Il suffit d'énumérer ces valeurs de la façon suivante:

int vecteur[2] = {1,2};

Cette déclaration réserve un tableau de deux entiers qui contiennent les valeurs 1 et 2. Je vous rappelle que ça ne marche pas à l'intérieur d'une fonction.

Vous pouvez aussi initialiser une matrice avec une expression de la forme suivante:

int matrice[2][2] = {{1,2},{3,4}};

Vous pouvez aussi n'initialiser qu'une partie de la table: les termes non initialisés sont mis à zéro. Mais je vous le déconseille car les règles ici ne sont pas claires et certains termes doivent absolument être cités même si vous ne souhaitez pas les initialiser. Donc je passe.

Enfin, il est possible de réserver une table caractérisée par son contenu et non pas par sa taille:

int liste[] = {1,2,3,4};

Ceci ne réserve pas à proprement parler un tableau mais quatre entiers contigus, accessibles comme s'ils appartenaient à un tableau, par **liste[2]** ou **liste[i]**.

Mais bien sûr, il n'y a dans ce cas-là absolument aucun contrôle sur les indices, ni à la compilation, ni à l'exécution.

Affectation de tableaux

Dernier point important, il n'est pas possible en C de recopier un tableau dans un autre avec une simple affectation: il est nécessaire de parcourir l'ensemble de la table et de recopier les éléments un par un.

Par exemple, si a et b sont deux vecteurs de 100 entiers, vous ne pouvez pas écrire: a = b; mais **for (i=0; i<100; i++) a[i] = b[i];**

(On reviendra plus tard sur l'expression de la boucle for). C'est toujours le même principe, le compilateur devrait générer du code pour recopier un tableau dans l'autre. Or cette opération peut être compliquée dans le cas d'un tableau de structures par exemple (mais pas impossible puisqu'Ada le fait bien lui). Alors, toujours dans l'optique du C qui est d'en faire le moins possible, cette question de l'affectation des tableaux est laissée à l'initiative de l'utilisateur. (Mais vous allez voir comme c'est drôle...)

LES STRUCTURES

Pour ceux qui connaissent Pascal ou Ada, vous pouvez passer: struct=*record*. Que les autres se rassurent, ça n'est pas très dur. C'est un principe clef des langages structurés et c'est très puissant.

Une structure définit un nouveau type issu de la juxtaposition de plusieurs variables; ça s'appelle aussi un enregistrement (d'où *record*). Imaginons un instant que Bruce Lepper demande à Chorizo Kid, spécialiste ès-algorithmes de lui écrire un programme pour faire la liste des abonnés à Anews (en fait, il a SuperBase et Chorizo Kid est pénard). Notre artiste du logiciel ne va pas faire un tableau de 250000 cellules pour les noms (si si Anews a beaucoup d'abonnés), un autre aussi grand pour les numéros de rue et un troisième pour les codes postaux. La bonne méthode, celle du Chorizo des grands jours, consiste à créer une structure comprenant le nom du Gentil Abonné, son numéro de rue et son code postal. Et c'est cette structure-là qui sera reproduite à 250000 exemplaires (voire 250005 car Anews sera bientôt distribué au Liechtenstein).

Résumons: cela s'écrit:

```
struct Abonne {
char Nom[12];
short Numero;
long CodePostal;
};
```

Chaque fois que l'on manipulera une structure Abonné, le compilateur comprendra: un paquet contenant un tableau de 12 caractères, un short et un long. Il vous garantit que ces données sont stockées dans cet ordre-là mais par contre, vous n'avez aucune certitude sur la contiguïté des composantes: il peut y avoir des trous si ça l'avantage (principalement dans le cas où il y a un nombre impair de caractères).

L'exemple ci-dessus est une déclaration du TYPE Abonné. Pour déclarer une VARIABLE de ce type, il faut écrire:

```
struct Abonne UnAbonne;
```

Vous avez aussi la possibilité de déclarer une variable en même temps que le type en remplaçant ces deux étapes par:

```
struct Abonne {
char Nom[12];
short Numero;
long CodePostal;
} UnAbonne;
```

Mais le fait de séparer les deux opérations est préférable afin de mettre en valeur chacune d'entre elles.

A signaler aussi dans la série baroque, cette construction possible mais peu intéressante:

```
struct {
char Nom[12];
short Numero;
long CodePostal;
} UnAbonne;
```

Elle permet de déclarer la variable UnAbonne sans déclarer de type. Autrement dit, toutes les variables de ce type doivent être déclarées ici car il n'est pas connu du compilateur (puisqu'il n'a pas de nom). A éviter par conséquent.

Accès aux composantes d'un enregistrement

C'est bien joli d'avoir un paquet de données mais on aimerait bien pouvoir les utiliser. Les concepteurs du C, qui ne sont pas des niais, ont judicieusement prévu cette possibilité.

Pour accéder à l'un des CHAMPS (C'est le nom des variables qui composent l'enregistrement), il suffit d'écrire:

```
entiercourt = UnAbonne.Numero;
entierlong = UnAbonne.CodePostal;
```

UnAbonne représente pour sa part la structure entière.

Affectation de structures

Contrairement aux tableaux, le langage C gère l'affectation d'une structure à une autre, en une seule opération.

```
struct Abonne UnAbonne, UnAutreAbonne;
...
UnAbonne = UnAutreAbonne;
```

est tout à fait légal. Ne me demandez pas pourquoi ça marche pour les structures et pas pour les tableaux: C comme ça. Lors de l'affectation d'une structure à une autre, tous les champs de l'une sont recopiés dans l'autre. Evidemment, ces deux variables doivent être du même type.

Pourquoi les concepteurs du C ont-ils eu cette idée bizarre qui consiste à permettre la recopie de structures mais pas de tableaux? J'avoue que la question reste posée à l'heure où nous abordons l'Europe de 92 et le troisième millénaire... Il faut dire que la possibilité d'affecter une structure à une autre était interdite dans la définition du langage C, mais qu'elle est finalement autorisée dans ses versions les plus récentes. En fait, tout dépend du "degré de modernisme" de votre compilateur. Peut-être que dans un avenir proche, les compilateurs C permettront aussi bien l'affectation des tableaux que celle des structures.

En tout cas, ceci vous permet de contourner l'interdiction que vous fait le compilateur de recopier un tableau dans un autre: En considérant qu'un tableau est le seul champ d'une structure, vous pouvez affecter une structure à l'autre et donc, un tableau à l'autre.

Trève de plaisanteries, il reste un point important:

l'initialisation des structures

Cela fonctionne exactement de la même façon que pour les tableaux: Vous ne pouvez pas initialiser de structure à l'intérieur d'une fonction. Les structures globales non initialisées sont mises à zéro au début de

l'exécution; les structures dynamiques ne sont pas initialisées lorsqu'elles sont allouées.

Voici un exemple:

```
struct PetitExemple {
int a;
char b;
long c[2];
};

struct PetitExemple Toto = {
33,
'$',
{16,17}
};
```

Il est aussi possible d'initialiser des structures imbriquées, suivant le même principe que les tableaux imbriqués (les matrices).

LES UNIONS

Notre Uncle Ben's des algorithmes (On ne colle jamais Chorizo Kid) doit affronter avec ses petits neurones un nouveau défi. Il serait en effet souhaitable, pour les abonnées, de conserver leur numéro de téléphone, et pour les abonnés, disons, leur Hi-score à DPaint. Celui-ci peut être stocké sous la forme d'un entier court, alors qu'un numéro de téléphone peut, par exemple, être rangé sous la forme d'un entier long.

Il nous faut donc stocker suivant les cas, soit un entier court, soit un entier long. Nous aurons donc un type hétérogène, ce que permettent les unions. On écrira donc:

```
struct Abonne {
char Nom[12];
short Numero;
long CodePostal;
union {
long Telephone;
short Hi_score;
} Renseignement;
};
```

Le compilateur réserve l'objet qui prend le plus de place entre l'entier court et l'entier long. Et le programme interprète ce champ Renseignement, suivant les cas, comme un entier court ou comme un entier long. Mais, comme à son habitude, le C ne fait aucune vérification à l'exécution. Par conséquent, c'est à votre programme de bien gérer l'accès à ce champ. Lorsque vous avez écrit un entier court, il ne faudra essayer de lire qu'un entier court. Si vous essayez de lire un entier long, il n'y aura pas d'erreur déclenchée mais la valeur retournée sera complètement farfelue.

En résumé, vous ne pouvez lire qu'une valeur du type utilisé pour la dernière affectation de ce champ. Si vous passez outre, le programme ne s'en appercevra pas mais la valeur retournée sera mauvaise.

Il est un fait que Pascal et Ada gèrent mieux ce problème puisqu'ils vérifient à l'exécution que l'on accède bien à la bonne valeur. Mais, comme vous l'avez remarqué depuis un moment, c'est un choix délibéré: le C ne fait pas de vérifications à l'exécution pour aller plus vite; c'est important pour un langage dans lequel sont écrits tous les systèmes d'exploitation récents.

Au niveau des affectations et des initialisations, les unions se comportent comme les structures.

Par exemple, vous pouvez écrire:

UneAbonnee.Renseignement.Telephone = 56971215;
UnAbonne.Renseignement.Hiscore = 32767;

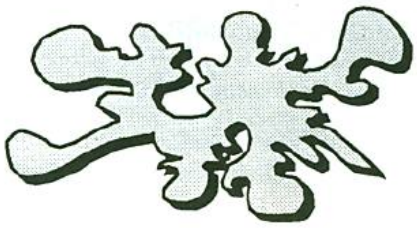
mais après ça, vous ne devez pas essayer de lire les valeurs de UneAbonnee.Renseignement.Hiscore et de UnAbonne.Renseignement.Telephone. Car, d'abord, ça ne vous regarde pas, et puis la valeur retournée serait fausse bien qu'aucune erreur ne survienne.

Voilà trois notions importantes du C qui, je l'espère, se graveront dans votre tête. Le mois prochain, nous parlerons des pointeurs, un aspect **PRIMORDIAL** du C mais, hélas pas très simple à aborder. N'oubliez donc pas votre aspirine pour le prochain Coin C. (Non, ça n'est pas très compliqué mais ça déroute un peu les débutants).

Et comme d'habitude, pour toutes les questions, 3615 DEEP, bal BATCHMAN.

Sur ce, surfez bien sur les octets déchainés...

BATCHMAN
N'attaque pas la couche d'ozone.



Ce mois-ci, un peu d'animations :
le programme est consacré aux bobs.

Bien sûr, ce n'est qu'un petit exemple mais les bobs sont un sujet si vaste qu'on ne peut pas tout décrire sans qu'Anews ne ressemble au catalogue la Redoute. Ce petit programme pourra toutefois vous donner une idée de ce qu'il est possible de réaliser.

Mais avant tout, qu'est-ce qu'un bob? C'est un des GEls (Graphic ELements) qui permettent la réalisation d'animations. Un bob est une image de taille quelconque, que vous pouvez dessiner où vous voulez. L'interêt tout particulier des bobs est qu'avant de le dessiner, l'image qu'il écrase est sauvegardée dans un buffer. Si vous le dessinez à un autre endroit, l'image est restituée, et cela sans que vous n'ayez à le gérer.

C'est donc parfait pour réaliser des animations sur un fond dessiné, sans avoir à constamment le rafraîchir. Evidemment, ça prend du temps mais n'en deduisez pas hâtivement que ça rame, le blitter rode dans le coin.

```
#include <intuition/intuition.h>
#include <graphics/gels.h>

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
struct Screen *Ecran;
struct Window *Fenetre;

struct ViewPort *ViewPort;
struct VSprite S1,S2;
struct GelsInfo GelsInfo;
struct collTable Ctable;

WORD BobData[] = {   /* Données qui
forment l'image du bob */
    0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,
  0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,
  0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,
  0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,
  0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,
  0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,
  0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,0xFFFF,
  0xFFFF,0xFFFF
  };

WORD Sbuffer[2*15*2]; /* Buffer où
est sauvée l'image écrasée par le Bob */
  /* Taille = Largeur (en multiples de 16
Pixels) * Hauteur * Profondeur  */
```

```
/*                    de l'écran où
sont dessinés les Bobs */
    WORD Cmask[2*15*1];
    WORD Bline[2];

    /* Les structures NewScreen et NewWin-
dow ont été détaillées */
    /* dans Anews N°14
*/

    struct NewScreen NouvelEcran = {
    0,0, 640,200, 2, 0,1, HIRES, CUSTOM-
SCREEN, NULL,
    "TEST BOBS", NULL, NULL
    };

    struct NewWindow NouvelleFenetre = {
    0,0, 640,200, 0,1, CLOSEWINDOW,
    WINDOWCLOSE | WINDOWDRAG |
WINDOWSIZING | WINDOWDEPTH |
ACTIVATE,
    NULL, NULL, "BOBS", NULL, NULL,
5,5, 640,200, CUSTOMSCREEN
    };

    extern struct Bob Bob; /* La structure
est déclarée plus loin */

    struct VSprite VSprite = {
    NULL,     /* VSprite suivant
*/
    NULL,     /* VSprite précédent
*/
    NULL,NULL, /* Pointeurs pour Over-
lay              */
    NULL,NULL, /* Position précédente
*/
    OVERLAY | SAVEBACK, /* Flags
*/
    20,40,    /* Coordonnées ATTENTION
: Y,X !!!        */
    15,       /* Hauteur en pixels
*/
    2,        /* Largeur en multiples de 16
pixels          */
    1,        /* Profondeur en nombre de bit
planes          */
    0,0,      /* Masques
*/
    BobData,  /* Pointeur vers les données
de l'image du Bob  */
    Bline,    /* BorderLine
*/
    Cmask,    /* CollMask
*/
    NULL,     /* Couleurs du VSprite
(NULL puisqu'on a un Bob) */
    &Bob,     /* Pointeur vers la structure
Bob             */
    0x0001,   /* PlanePick : couleurs util-
isées           */
    0,        /* PlaneOnOff
*/
    NULL      /* Disponible pour
l'utilisateur          */
    };

    struct Bob Bob = {
    NULL,     /* Flags
*/
    Sbuffer,  /* Adresse de la zone de sauve-
garde du fond     */
    Cmask,    /* Adresse de la table Coll-
Mask              */
    NULL,     /* Adresse du bob à dessiner
avant             */
    NULL,     /* Adresse du bob à dessiner
après             */
    &VSprite, /* Adresse du VSprite attaché
*/
    NULL,     /* Pointeur sur l'AnimComp
contenant ce Bob     */
    NULL,     /* Double buffer
*/
    NULL      /* Libre pour l'utilisateur
*/
    };

    void Init() {

    IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
OpenLibrary("intuition.library",0);
    GfxBase = (struct GfxBase *) OpenLi-
brary("graphics.library",0);

    Ecran = (struct Screen *) Open-
Screen(&NouvelEcran);
    NouvelleFenetre.Screen = Ecran;
    Fenetre = (struct Window *) OpenWin-
dow(&NouvelleFenetre);

    ViewPort = (struct ViewPort *) ViewPor-
tAddress(Fenetre);

    GelsInfo.nextLine = NULL;
    GelsInfo.lastColor = NULL;
    GelsInfo.collHandler = NULL;
    Fenetre->RPort->GelsInfo = &GelsIn-
fo;
    InitGels(&S1,&S2,&GelsInfo);
    InitMasks(&VSprite);
    AddBob(&Bob,Fenetre->RPort);

    SetAPen(Fenetre->RPort,1);
    Move(Fenetre->RPort,186,15);
    Draw(Fenetre->RPort,186,40);
    }

    void Dessin() {
    /* Tri de la liste des Gels à afficher */
    SortGList(Fenetre->RPort);
    /* Dessin de tous les Gels de la liste */
    DrawGList(Fenetre->RPort,ViewPort);
    }

    void Sortie() {

    Wait(1<<Fenetre->UserPort-
>mp_SigBit); /* Attente du click */

    CloseWindow(Fenetre);
    CloseScreen(Ecran);
    CloseLibrary(GfxBase);
    CloseLibrary(IntuitionBase);
    }

    void main() {
    Init();
    Dessin();

    Delay(100);
    VSprite.X = 170;
    Dessin();

    Delay(100);
    VSprite.X = 40;
    Dessin();

    Sortie();
    }
```

Quelques détails sur ce programme:

Vous avez remarqué que l'on utilise des VSprites. Eh bien non, les Virtual Sprites sont d'autres sortes de GEls qui servent ici de support aux bobs, mais que nous n'utilisons pas (cette fois-ci) en temps que tels.

Le mode d'emploi: une fois le programme lancé, un bob apparaît, se déplace et revient pour vous montrer que le dessin n'est pas détruit. En fait, il est restauré. Pour sortir, cliquez sur l'icône de fermeture de la fenêtre.

Vous noterez que les initialisations ne sont pas très simples: il faut faire pas mal de choses avant de pouvoir dessiner. D'autre part, tous les GEls (et donc les bobs) doivent être dans une liste chainée encadrée par deux VSprites vides; c'est très important sinon vous aurez des animations du style 'cadre rouge clignotant sur fond noir'. Enfin, il est important aussi de trier la liste (surtout si vous avez plus d'un bob..) avant de l'afficher; ce tri se fait par SortGList.

Une fois de plus, c'est compilé sous Lattice et ça marche. Sur ce, bobbez bien.

Batchman

LES GADGETS LE RETOUR

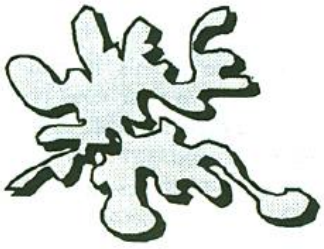
Ils reviennent, ils ne sont pas contents. Dans le dernier programme qui leur était consacré (A-News N°12), il y avait deux lignes sur lesquelles butait le compilateur, qui rendait un warning. Attention, ça devient compliqué: il s'agissait de récupérer, à partir d'un pointeur sur un message, l'adresse d'un gadget contenant un pointeur sur une fonction retournant un entier. Ces lignes étaient:

f = ((struct Gadget *) Message->IAdress)->UserData;
fin = (* f)();

Avec l'aide de plusieurs lecteurs d'A-News, que je remercie au passage, voici ce qu'il fallait écrire:

fin = (*((int (*) ())((struct Gadget *) Message->IAdress)->UserData))();

Il n'y a plus besoin du pointeur f qui servait d'intermédiaire. fin reçoit directement l'entier retourné par la fonction dont l'adresse est dans le gadget activé et dont l'adresse (du gadget) se trouve dans le message... Je ne vois vraiment pas où est la difficulté... Que les nouveaux venus au C ne se découragent pas, cet exemple de conversion explicite de type est un cas extrême (mais on peut faire pire, il n'y a pas de limites).



RAPIDO STARTUPS
Pour DISQUES DURS

Démarrez mieux et plus vite Autobootez sans autoboot profitez du 1.3

Ce petit article va permèttre aux heureux possésseurs de disques durs d'avoir des startup-sequences les plus rapides possible voir de simuler l'autoboot pour les possesseurs des ROMs 1.3. Bien entendu travaillez toujours sur une copie de votre disquette d'installation.

1 - Boot rapide version 1.2

Voici la startup-sequence de la disquette.

```
mount dh0:
dh0:c/assign T: ram:
dh0:c/execute dh0:s/startup-sequence
```

Voici la startup-sequence à installer sur votre disque dur.

```
dh0:c/echo "Transfert du contrôle au Disque Dur."
dh0:c/assign C: dh0:c
assign S: dh0:s
assign L: dh0:l
assign devs: dh0:devs
assign libs: dh0:libs
assign fonts: dh0:fonts
assign sys: dh0:
setmap f
resident CLI dh0:L/Shell-Seg SYSTEM pure  ; active le Shell
resident C/Execute pure
mount newcon:
newshell from s:StartupII
endcli >NIL:
```

Le fichier startup qui doit se trouver dans le répertoire s du disque dur peut être celui du WB 1.3 d'origine ou un "custom" comme celui ci.

```
SetClock opt load     ; charge l'orloge
setpatch              ; corrige les erreurs connues du 1.3
FF                    ; fast font, accélère l'affichage
c:Prompt "%N.%S> "    ; répertoire dans le prompt
path dh0:utilities dh0:system ram: dh0:prefs dh0: s: add
loadwb
cd dh0:
```

2 - Boot rapide version 1.3

Maintenant voici la startup-sequence qui utilise RAD pour les possésseurs du kikstart 1.3. En permetant l'autoboot sur RAD, celui ci permet de simuler l'autoboot du disque dur. Il est quand même nécessaire de faire l'initialisation depuis la disquette la première fois puis on peut retirer celle ci du lecteur et faire un reset. Vérifiez que votre disquette contient une version 1.3 du WB et en particulier le fichier RamDrive.device dans le répertoire devs.

```
mount dh0:
dh0:c/mount RAD:
dh0:c/echo "Initiation de RAMB0."
dh0:c/makedir RAD:c
dh0:c/copy dh0:c/mount|run|assign|execute rad:c
dh0:c/makedir RAD:s
dh0:c/copy df0:s/startup-sequence2 RAD:s/startup-sequence
dh0:c/makedir RAD:devs
dh0:c/copy df0:devs/mountlist|system-configuration|HardDisk.device RAD:devs
dh0:c/copy dh0:l/Ram-Handler RAD:l
dh0:c/echo "Transfert du contrôle au Disque Dur."
dh0:c/assign T: ram:
dh0:c/execute dh0:s/startup-sequence
```

Voici la startup-sequence nomée startup-sequence2 que votre startup va recopier dans RAd et sur laquelle vous allez autobooter. Remarquez que c'est la même que celle de la disquette pour la version 1.2 du kikstart.

```
mount dh0:
dh0:c/assign T: ram:
dh0:c/execute dh0:s/startup-sequence
```

Et enfin les modifications à apporter a votre mountlist. Attention, il ne faut pas réduire le nombre de cylindres sinon ça ne marche pas. Rad utilise 55 K de mémoire. Bien sur vous pouvez en augmenter la taille selon vos besoins.

```
RAD:      Device = ramdrive.device
Unit  = 0
Flags  = 0
Surfaces  = 2
BlocksPerTrack = 11
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = 0
HighCyl = 4
Buffers = 5
BufMemType = 1
#
```

Et voilà, il ne vous reste plus qu'à booter depuis la disquette puis vous pourrez autobooter sur RAD.

Roméo Rapido.

DOMAINE GRAND PUBLIC

LE DP DU MOIS

Le suspense culmine une nouvelle fois dans ces quelques lignes. Vous avez sans doute, chers lecteurs, déjà en votre possession le lauréat du mois dernier. Dans ce cas jetez-vous sur celui d'août: ***ANIM-ANIMO*** de **Frédéric Boullier**.

Cette réalisation comprend deux animations en ray-tracing réalisées avec Sculpt 4D. Jusque là rien d'extraordinaire me direz-vous ! Cependant, la perfection de l'enchaînement des séquences et la qualité des graphismes sont vraiment irréprochables. D'ailleurs l'auteur ne doit pas vous être inconnu, ce monsieur a eu les honneurs du SICOB et un article dans *A-News* en juin dernier. Il était donc quasiment inévitable que Frédéric ouvrît le rideau sur la collection **HERMES FRANCE**. C'est chose faite, et avec un tel brio qu'il se voit remettre la disquette d'or du DP pour août.

Bref voici une démo indispensable, qui montre que dans l'hexagone aussi des programmeurs sont capables de faire se sublimer notre machine préférée ! (**1 még requis**)

Joe le maxi.

EDITO

Débutons ce mois en adressant à tous nos lecteurs nos remerciements pour les nombreuses lettres pleines de promesses et d'encouragements que nous avons reçues.

Face au succès rencontré par nos produits, nous avons décidé de mettre à votre disposition un plus large éventail de services.

- D'abord, de nouvelles disquettes du Domaine Public dans toutes les collections.
- Ensuite, avec IRON MAD, nous vous proposerons nos tous premiers "kits" du Domaine Public.

Espérant que la lecture de leurs articles vous sera profitable, ***HERMES Diffusion*** et ***MiA Software*** vous souhaitent de bonnes vacances.

Herr Doktor .....

NOUVEAUTES

Ah, les vacances.... Le sable chaud, le bruit de la mer proche et, mes pinces en frémissent d'excitation, de la chair fraîche! Enfin du repos. Vous ne pouvez pas vous imaginer dans quel climat de peur je vivais depuis des mois. Eh oui, chers lecteurs, la menace continuelle d'Ed l'épicier, qui espère m'accomoder à l'armoricaine, m'avais détruit le système nerveux. Mais, réjouissez vous cela ne m'empêche pas de vous présenter des nouvelles d'outre-Rhin avec les disquettes RPD.

RPD 151(a et b) (1 méga requis)

Deux disquettes d'animations fort intéressantes

RPD 152

-ELIZA : simulation d'intelligence artificielle.

-INCREV: incrémente les numéros de version des programmes automatiquement.

-PERL: un interpréteur de langage maison.

-SID: affiche les tâches actives présentes.

-CHECK: recherche les erreurs de structures dans les fichiers.

-UNOBTRUSIVEANALOGCLOCK: une horloge qui ne gêne pas.

-STARTUPS: tout ce que vous voulez savoir sur les startup-sequence.

-LINKUNTMPRAS: editeur de lien pour le C.

-FADE(source): pour parfaire fenêtres et icônes.

-DMOUSE: un programme qu'on ne présente plus (accelerateur souris etc).

-XBOOT: lance un exécutable à partir du boot-block.

RPD 153

De nouvelles démos d'animations très réussies.

RPD 154

Un slide show de photos digitalisées vraiment superbe.

RPD 155(a et b)

Ce slide show montre jusqu'à quel point l'Amiga peut aller. Une qualité professionnelle, LE slide show à posséder!

RPD 156

-QUICKRAYTRACE: un "autre" ray-tracer du domaine public, pas évident.

-MICROGNUEMACS: un éditeur de texte orienté "macros".

RPD 157

-CAL: un calendrier vraiment tout simple jusqu'en 9999.

-ACCESS v1.4: un gestionnaire de Modem. Bien réussi.

-COCOMM v5.0: encore un gestionnaire de téléchargement.

-ARC(source): la source du programme d'archivage qui fait fureur sur BBS.

RPD 158

-FANTAPLAYER: permet de faire rejouer des animations construites avec Fantavision. Des exemples sont sur la disquette.

RPD 159

-JULIA: création de dessins générés au hasard. A voir.

-ICONLAB: une version ancienne du gestionnaire d'icônes.

-POINTERANIMATOR: pour animer vos pointeurs, exemples fournis.

-HERMIT: un clone de KERMIT pour configurer un poste de travail.

RPD 160

-GWPRINT: permet l'impression de fichier à partir du workbench.

-SCREENX v2.2: donne en permanence des informations sur votre système.

-TOOLASCTINY: convertit de décimal en hexadécimal.

-LESS: un utilitaire pour visualiser un fichier, du type de "more".

-AMPC: conversion de fichiers WordPerfect(PC) en fichiers Amigados.

-TEXTED: un éditeur de texte qui a fait ses preuves.

-EXTRACTFONT: transforme les fichiers "fonts" en source C.

-HANDYICON: ajoute un menu déroulant au workbench pour vos "outils".

Il y a encore une foule de petites documentations assez intéressantes sur cette disquette.

C'est tout pour ce mois ci. A bientôt.

Homard Jovial.

LE COIN HARD

Comme promis le mois dernier, je vous retrouve pour vous présenter plus en détail le digitaliseur de sons made in HERMES.

Il est basé sur un convertisseur analogique/numérique que nous faisons im-

porter spécialement des Etats-Unis. Ce montage de dimensions modestes (4x6cm) permet la numérisation de signaux analogiques à des fréquences d'échantillonnage allant de 0 à 30000 Hz. Il est connecté à l'Amiga par l'intermédiaire du port parallèle et alimenté soit par le +12V disponible sur le connecteur série, soit par un bloc secteur qui permet de s'affranchir en partie du bruit de fond généré sur l'alimentation de l'Amiga par les circuits logiques de la machine. Il se relie à toutes sources audio (amplis, lignes, sorties casques,...) grâce à deux fiches *RCA*.

Avant de digitaliser vos prmiers morceaux, il vous faudra tout d'abord effectuer deux réglages essentiels. Le premier consiste, en l'absence de signal d'entrée, à centrer la courbe au milieu de la plage d'utilisation du digitaliseur, ceci grâce à un potentiomètre ajustable. Le second est un réglage de gain effectué avec une source musicale connectée sur le digitaliseur, qui permet d'éviter que le signal ne soit écrêté dans les passages de grande amplitude.

Ce montage est compatible avec la plupart des logiciels de digitalisation du Domaine Public et du commerce.

Citons pour exemple :

PerfectSound (1 & 2)

Aegis Audiomaster (1 & 2).

Un des exemplaires réalisés a été testé chez Ed l'épicier lors d'une expérience de digitalisation de son appeau à voisines. Les résultats des tests furent si criants de vérité que l'équipe d'HERMES Diffusion a du faire face à une invasion de voisines hystériques qu'elle a satisfait tout comme vous satisfera ce digitaliseur.

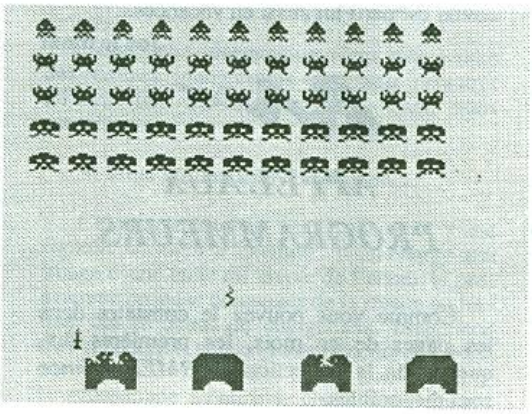
IRON MAD

EN DIRECT DE CHEZ NOUS

Mes cher(e)s ami(e)s, je surgis de derriére mon comptoir pour détailler le contenu des trois premières disquettes HERMES Prestige que notre équipe a concoctées pour votre plus grand régal.

Tout d'abord, la **Prestige n°1** regroupe cinq programmes utilitaires qui feront à coup sûr leurs preuves chez vous. On y retrouve en effet ***PowerPacker*** dans sa dernière version éditée à ce jour par Nico François, et qui a été élu DP du mois dans le dernier numéro.

Comme beaucoup, vous appréciez les slideshow. Ceux-ci constituent en effet une vitrine plus qu'alléchante pour notre machine préférée. Mais combien de fois auriez vous désiré remixer toutes ces images pour construire votre show idéal, ou encore ordonner vos propres photos digitalisées. Réjouissez-vous, grâce au ***Slideshow Construction Set***, toutes les manipulations et tous les modes d'affichage vous seront permis, et tout ceci avec une grande facilité d'utilisation.



Etudes de fonctions: que ce soit pour votre devoir de mathématiques ou pour votre travail, vous avez déjà eu affaire à ces fameuses études qui, bien que fort utiles n'en demeurent pas mois rébarbatives et parfois très complexes. Et bien grâce à ***Mathpaint***, vous n'aurez plus à dériver moultes fois vos fonctions pour découvrir asymptotes, limites et autres points d'inflexion. Vous entrez la forme de votre fonction, qu'elle soit de simples variables ou paramétrée, et vous pouvez ensuite vous focaliser sur telle ou telle partie intéressante du graphe qui apparaît à l'écran devant vos yeux remplis de larmes par l'émotion.

"Je suis le maître du clavier !". Bon nombre d'entre nous ont déjà succombé au syndrôme de ***KeymapEditor*** et beaucoup de nouvelles victimes de la reconfiguration du clavier Amiga sont à craindre à l'avenir. Tout, je dis bien tout, vous est permis si vous voulez personnaliser celui-ci. De plus, une très bonne description de ce qu'est une "keymap" vous est offerte, "ah que comme çà au moins que j'apprends en m'amusant !" (citation de l'un de nos correspondants).

Enfin avec ***Iconlab***, vous pourrez manipuler vos icônes avec facilité. Vous pouvez modifier le type de l'icône, son "outil par défaut", voir les images alternées, allouer un "stack" éventuellement exigé par votre programme, et bien d'autres choses encore. Bref, un soft utile qu'on apprécie d'avoir chez soi.

La **Prestige n°2** est un ravissement pour les yeux. Sur cette disquette se trouvent en effet ce qui fait la fierté de tous les possesseurs d'Amiga: les trois célébres animations en ray-tracing d'Eric Graham, le père de Sculpt et de Anim 4D. ***Le jongleur, les oiseaux*** et ***Kahnankas*** démontrent les capacités supérieures de notre machine, alliant un superbe rendu de l'image à une animation sans faille. C'est LA disquette qu'il faut montrer à vos amis.

Prestige n°3 : Après avoir bien travaillé à l'aide de vos utilitaires, étonné avec vos démos les invités lors du dernier cocktail, il est grand temps de vous amuser un peu. Jouons, oui, mais à quoi ? C'est alors que vous pensez: "Diantre, n'ai-je point reçu une disquette fort divertissante de chez HERMES Diffusion, mon traiteur informatique préféré ?". Mais si ! Elle contient même cinq jeux du Domaine Public (ce qui prouve qu'on y trouve vraiment de tout) pour les grands et les petits.

Les plus âgés d'entre vous se sentiront émus à la vue du fameux "***Space Invaders***", celui-là même qui fit fureur à l'exposition universelle de 1889. Il est rigoureusement identique à la version arcade et j'ai personnellement l'impression de faire un saut dans le temps à chaque fois que j'y joue.

Saviez-vous que nous avions retrouvé la preview de "African Raiders", ***Egyptian-Run***. Ce soft développera à coup sûr vos réflexes.

Tetrix, c'est le jeu qui fait fureur actuellement à la rédaction. Simple mais efficace, réflexion et action à la clef.

LadyBug, un jeu du type PacMan à labyrinthe modulable et agrémenté d'une musique entraînante. Les connaisseurs apprécieront.

Empire, un jeu de simulation géopolitique très performant auquel vous vous adonnerez seul, à deux ou même plus, et également par modem.

En voilà de bonnes choses, n'est-ce pas? Comment? Vous en voulez encore? Bon, je vais me remettre au travail pour le mois prochain en grignotant sur mes vacances. A bientôt.

Ed l'Epicier

CONTACT

D'abord un petit avertissement: lors de la rédaction des articles de ce mois, le numéro de juillet n'était pas encore disponible. Il nous est donc impossible de donner des suites au mini sondage du mois dernier, faute de réponses.

Je vais donc profiter de cette rubrique pour quelques digressions qui s'imposent.

1> Les PTT refusant obstinément de nous accorder la gratuité de nos affranchissements postaux, je rappellerai à ceux qui nous écrivent pour information et sans commande, qu'il est nécessaire de fournir une enveloppe de réexpédition et un timbre pour recevoir une réponse.

2> Certains nous réclament déjà à cor et à cri un catalogue de nos produits. Je vous donne donc quelques précisions sur ce point qui déchaîne les passions:

O Le catalogue sera rédigé en français, il sera mis à jour tous les quatre mois. Pour l'instant cette merveille est en cours de rédaction et sera disponible en septembre.

O Le catalogue sera fourni sur une disquette que vous pourrez recevoir gratuitement pour toute commande de dix disquettes ou plus. Sinon il sera disponible pour le prix modique de 20 Frs.

O Le catalogue ne sera pas fourni sur papier, en effet, son volume rendrait son prix redoutable !

3> Pour finir, quelques précisions sur les modalités de commande:

O Le réglement se fera par chèque au nom de HERMES **DIFFUSION**, envoyé avec votre commande sous pli scellé.

O Les lecteurs Belges adresseront leurs commandes à **MIA SOFTWARE, BP 111, 2018 ANVERS 14.**

Bon, je crois que ça se termine pour le mois d'août, j'espère que vous passez tous et toutes de bonnes vacances. Attention sur les plages, je viens d'apprendre que Homard Jovial est parti lui aussi en vacances...

Joe le maxi

APPEL AUX PROGRAMMEURS

Comme vous pouvez le constater dans les pages de ce mois, les premières disquettes de la collection ***HERMES France*** sont disponibles.

Messieurs les programmeurs, chevronnés ou non, ils ne tient qu'à vous d'y ajouter vos créations.

Vos productions pourront être des utilitaires en un langage de votre choix, des créations graphiques ou musicales et même des jeux. Cependant, certains critères de réalisation sont à respecter si possible:

❑ Le programme doit pouvoir être lancé sous le Workbench.

❑ La place occupée sur votre disquette ne doit pas excéder 680 Ko. Dans le cas contraire, la gestion sur deux disquettes devra être prévue.

❑ Le bootblock ne devra pas être utilisé par votre soft, de quelque façon que ce soit.

❑ Une documentation en français et sous forme d'un fichier ascii devra être jointe.

Que tout ceci ne vous décourage pas d'envoyer vos logiciels. Même si ceux-ci ne sont pas parfaits, nous pourrons vous aider à remédier aux petits problèmes qui subsisteraient. Bref, nous comptons sur vous tous et toutes pour montrer que notre pays n'est pas en reste dans le domaine de la création sur Amiga. Enfin, sachez que cinq francs par disquette vendue seront redistribués aux auteurs dont les produits sont réunis sur celle-ci.

HERMES Diffusion

DOMAINE GRAND PUBLIC

BON DE COMMANDE

PRIX

20FF (125FB Belgique)	FRED FISH DISKS 1 à 216, AMICUS 1 à 20, TBAG 1 à 25, FAUG 1 à 70, PaNorAmA 1 à 90, RPD 1 à 160.
30FF (190FB)	HERMES Prestige 1 à 3, HERMES FRANCE 1 et 2, Bordello Beauties (à reserver aux adultes) 1 à 14.
35FF (220FB)	MiA DISK 1.
360FF	KIT HERMES - Le digitaliseur mono d'Iron Mad (avec schéma de montage et notice)

COMMANDE

- Fred Fish Disks #.....Prix total:.....Frs
- Amicus #.....Prix total:.....Frs
- TBAG #.....Prix total:.....Frs
- FAUG #.....Prix total:.....Frs
- PaNorAmA #.....Prix total:.....Frs
- RPD #.....Prix total:.....Frs
- HERMES Prestige #.....Prix total:.....Frs
- MiA Disks #.....Prix total:.....Frs
- Bordello Disks #.....Prix total:.....Frs

Envoi recommandé France (facultatif) : ...15.Frs

PRIX TOTAL:.....Frs

Modalités de paiement : cheques postaux ou bancaires libellés à l'ordre de Hermes Diffusion

NOM : .....**ADRESSE :**.....

.....

à adresser à : ***HERMES Diffusion,123 rue Desandrouins, 3 cour Lannoy 59220 Denain***

en Belgique : ***M.i.A. Software, B.P. 111, 2018 Anvers 14***

LA TRAME DU YETI

Suite de la page 17

d'accéder à l'image n, 4 lance l'animation en continu à la vitesse définie (on inverse en shiftant), 5 anime la séquence une seule fois et 6 la joue alternativement à l'endroit et à l'envers.

La commande Move donne accès à un requester permettant d'automatiser les mouvements de la brosse active. C'est-à-dire que l'on peut, à partir de n'importe quelle position de la brosse et de n'importe quelle image de l'animation, définir un mouvement sur X, Y, en profondeur, mais aussi des mises en perspective sur les trois axes dans un nombre d'images défini. On peut par exemple faire pivoter une brosse de 180' par rapport à Z en la faisant translater de 200 points sur Y en 40 images. Le programme se charge de calculer la séquence et peut même générer un mouvement en accélération au départ et en amorti à l'arrivée. Tous les modes appliquables aux brosses restent disponibles de même que les effets de stencil. Le requester intègre un Preview rapide et pratique qui permet de voir le trajet de la brosse. Il est intéressant de noter que c'est le point par lequel on tient la brosse qui est pris en compte et que l'on peut obtenir des effets particuliers en jouant sur sa position (en l'excentrant exagérément par exemple). Cette commande Move est fantastique.

La brosse animée est un autre très bel outil. Le principe est le même que pour une brosse normale, on détermine une zone rectangulaire que l'on veut voir devenir la brosse courante. Mais Pick de AnimBrush récupère une brosse sur chaque image de l'animation et permet de les enchaîner. Chaque fois que l'on pose un coup de brosse, DPaint passe directement à la brosse suivante. On peut se servir de cet outil en dessin pour obtenir un trait irrégulier mais son intérêt principal est de pouvoir simplifier les mouvements répétitifs comme un personnage marchant ou une grenouille joyeuse bondissant de nénuphar en nénuphar (salut les Fraugs, je vous ai vu à la télé à la fin de la pub pour un matelas). Cette brosse animée peut être utilisée comme une brosse banale dans Move ce qui ouvre des perspectives spatio-ioniques (en effet, même en perspective, DPaint continuera à passer à la phase suivante de l'animation de la brosse à chaque image). Ces brosses animées peuvent être chargées et sauvegardées, youpi!!!

Enfin, l'outil d'animation le moins visible est la touche Amiga de gauche. Prenons un exemple: vous sélectionnez le tracé de cercle mais, au lieu de faire un cercle continu, vous décidez de ne lui demander que quarante points (fonction N total). Puis, chemin faisant, vous définissez une animation de quarante images. Au hasard, vous saisissez une brosse et vous lui choisissez une couleur sympa. Vous cliquez dans l'écran, vous tirez et vous faites un cercle banal avec quarante petites brosses d'une couleur sympa, mais..... c'est nul. Gardez tout ce que vous avez mais nettoyez l'écran. Maintenant, appuyez sur Amiga gauche et cramponnez la enfoncée. De l'autre main, refaites votre cercle de quarante points, lâchez le bouton de souris, lâchez la touche Amiga. Il se passe quelques chose.... Au lieu de mettre les quarantes petites brosses dans la même image, Dpaint change d'image pour chaque brosse. Résultat: l'animation d'une brosse qui se balade sur une trajectoire circulaire. Cette combine marche aussi pour le trait, la courbe, l'ellipse et le polygone. Elle est également réalisable avec une brosse animée.

Cette petite description n'est rien à côté des délires intellectuels que peut procurer DPaint III. Ca marche vite, bien, sans surprises....

Si vous voulez une conclusion....

Ce programme est une Rolls, tout y est fignolé. Un dernier exemple: si on charge une image d'une taille différente de l'écran, le programme propose désormais de la mettre au format dès le début du chargement. Imaginons que mon écran soit en basse résolution overscan et que je charge une image non-overscan, le programme m'offre le choix d'un chargement au format d'origine ou la conversion au format de l'écran (il est bien évident que cette manipulation n'altère pas le fichier image d'origine).

Finalement, je n'ai aucune envie de conclure en vous répétant qu'il faut acheter DPaint III. Je ne remercie pas non plus la société CIS de Talence qui donne un mauvais exemple en restant ouverte en août. Finalement, tout ce que je demande, c'est de retrouver rapidement la quiétude tempérée de ma grotte et mon tibet 7 jours spécial "jeux d'été" avec un test "êtes-vous abominable?".

EL YETi

med' inn taille one

LA FABULEUSE METHODE INFAILLIBLE DE L'ABOMINABLE *EL YETi* POUR DRAGUER AU BORD DE MER

Alors que je n'étais qu'une boule de poils folâtrant gaiement à la poursuite des oursins sur l'île de Ré, j'acquis par la douleur de l'expérimentation spontanée teintée d'une pointe d'inconscience post-pubère, la science particulièrement convoitée de la drague sur la plage. Après quelques baffes imputables à mon vigoureux tempérament ainsi qu'à un exhibitionisme propre à ma race, j'émis comme première hypothèse de travail de draguer à la massue. Hélas, si l'inconvénient de la baffe était totalement éludé, j'avais beaucoup de mal à faire saisir la grande qualité de mes sentiments à la fille convoitée. Premier principe : on ne drague pas la femelle à la plage comme on chasse le yak pour le quatre heures. Face à cet échec, je me tournai avec allégresse vers des démarches plus scientifiques. Je me souviens avoir perdu deux journées entières en essayant de me gominer les poils pour faire rital. je n'arrêtais pas de demander l'heure en faisant jouer ma superbe musculature d'athlète des hauts plateaux, je me pavanais sur les bords de plage dans un zodiac de location, que dalle !. deuxième principe : il est dangereux et sans intérêt de hurler "quelle heure est-il s'il vous plaît" d'un zodiac dérivant vers la pleine mer. Les grognements langoureux ne suffisant pas, il fallait élaborer un code plus signifiant et rusé. Après des années d'études à côté desquelles les projets de la NASA passent pour de débonnaires réjouissances populaires, je vais, sans aucun engagement d'aucune part, vous confier MA méthode. Premièrement, munissez-vous d'un seau d'eau, d'un bâton en bois, de deux voitures genre majorette ou matchbox et d'un exemplaire récent du Journal de Mickey. Deuxièmement, repérez la fille la plus canon du bout de plage sur lequel vous avez jeté votre dévolu (si son mec est à côté, choisissez-en une plus moche). Troisièmement, approchez-vous calmement en masquant votre émoi par une démarche rigolote. Quatrièmement, dessinez un circuit (seau d'eau et bâton) autour de sa serviette de bain et proposez lui de jouer à Starsky et Hutch en lui tendant une des deux miniatures. Si elle accepte, laissez-la gagner (y faut toujours laisser gagner les filles sinon ça chiale et après, impossible de jouer à autre chose), parlez-lui de son petit frère... Si elle refuse, parlez-lui du cancer de la peau et allez draguer au Club Mickey. ChorizoKid a essayé cette méthode, il prétend qu'elle serait encore plus efficace avec une poupée Barbie, faut voir....

WINDSURF WILLY

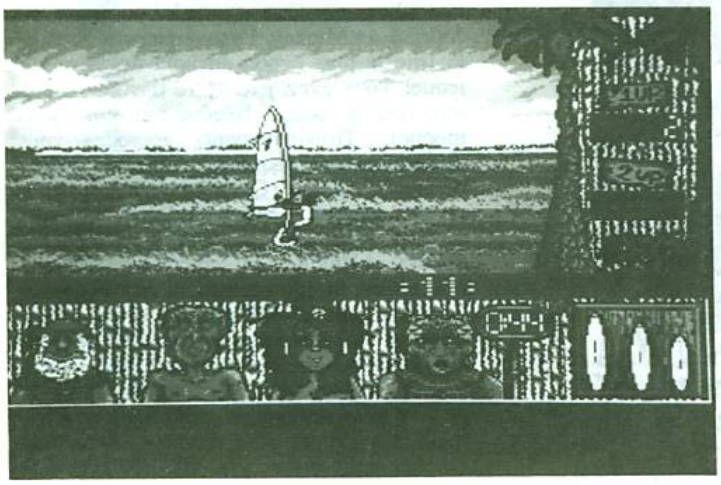
SILMARILS

WouahHHhhhhhh, Hawaii, kowabunga, ce soft est totally rad!

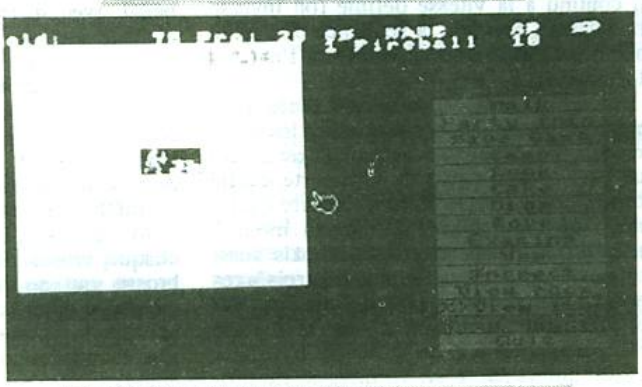
Pensez! Moi le funboarder accompli qui ai traîné sur tous les bons spots de France, voilà que je vais pouvoir continuer mon sport sans trembler devant la météo et ses caprices! Ici, pas de problème, les vagues (pas mal faites du tout) sont au rendez-vous et vous pourrez même voir les spots du monde entier sans problème de change ou de transport. Les décors changent suivant le pays où vous vous trouvez. Mais vous n'êtes pas seul à profiter des rouleaux : radeaux, requins, pêcheurs, icebergs, sous-marins et même des baigneurs lisant tranquillement le journal sur une bouée seront là pour vous tenir compagnie. Evidement, il vous faudra éviter tout ce petit monde et faire un tas de figures pour plaire aux quatre juges. Le réalisme est vraiment là. J'ai osé les figures les plus dingues comme le saut périlleux, le saut tout court, le saut de côté, le surf sur vague en lofant ou abattant brusquement (facile), ou bien encore, le body trag qui signifie se faire tirer par la voile sans toucher la planche... du ski nautique quoi à peu de chose près sauf que là, la gamelle est assurée... entraînez-vous bien avant de le faire pour de vrai. Et puis si vous tombez, vous pourrez toujours remonter sur votre planche en tirant la voile comme un débutant ou, comme moi, démarrer dans l'eau avec un superbe Water-start apprécié des juges.

Vous êtes tout seul à concourir (un peu dommage) et vous avez un temps imparti pour votre parcours qui se compose de plusieurs épreuves différentes d'un lieu à l'autre. Figures imposées, obstacles, passage de bouée avec ici encore le souci de la réalité car il vous faudra passer à gauche des bouées vertes et à droite des bouées rouges. Possibilité de changer de flotteurs et de gréements (ensemble voile/wishbone) suivant la force du vent et le parcours... Bref, rien n'a été laissé au hasard et vous avez là un bon produit que vous pouvez acheter les yeux fermés surtout pour ceux qui ne partent pas en vacances.

Marco



DEMON'S WINTER



Distribué par SSI, ce jeu de rôle a réussi le coup de force de réunir de l'antimatière avec de la matière.

La documentation est traduite par UBI soft. C'est un trés bon travail, un bon point pour UBI. Il faut dire que la documentation elle-même est très bien faite où toutes les règles sont claires et très bien présentées. Un défaut tout de même: elles sont un peu succinctes en ce qui concerne l'historique et les descriptions.

Je ne peux pas contenir ma colère plus longtemps....

Je me rappelle avoir demandé à M. SSI de mettre de la musique dans ses softs pour les améliorer. Je retire immédiatement ma demande. M. SSI, je me mets même à plat ventre pour vous le demander: ne mettez PLUS de musique!!! Je vous en prie!!!

Dans ce soft le son (et j'ose appeler ça "son"... non!) je disais donc que les BRUITS de ce programme sont LAMENTABLES!!! La chose infâme qui sert de présentation est inécoutable et je vous conseille d'éteindre votre ampli! En ce qui concerne les "bruitages" durant la partie, mon SHARP PC1260 est capable de faire les mêmes.... c'est INTOLERABLE!!! M. SSI, seriez-vous le jaloux détenteur de l'unique ordinateur monobite ? Je serais presque tenté de faire comme le feu Immam Rome et nie: j'encouragerais presque les volontaires à poser des bombes chez celui qui a osé heuuuu... "composer" (Beuaark) ces atrocités!

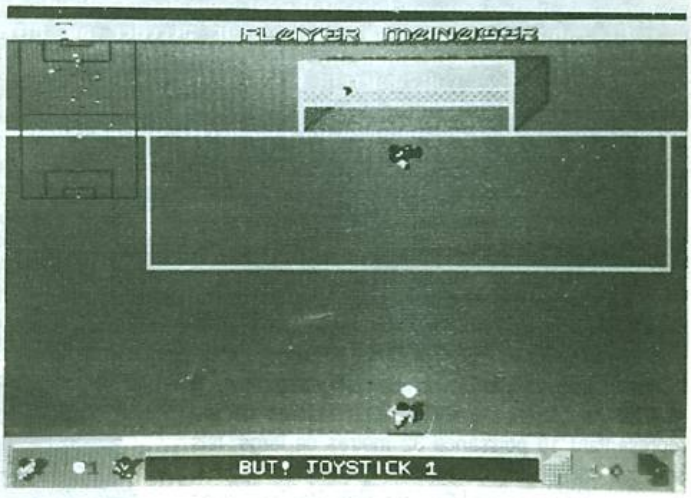
Puisque c'est la fête, continuons et passons au graphisme. Les bras m'en tombent! Aprés le son, l'image....Amiga, où es-tu??? En fait, c'est comme d'habitude: une adaptation directe, une! Ce n'est pas que c'est laid mais... hem hem. Le terrain est représenté par une trop petite fenêtre. Par contre la fonte de caractères est trés jolie et trés lisible. Le scénario: aprés avoir relu deux fois la doc je pense avoir enfin découvert le but (et encore, c'est vague...): tuer tous les méchants!!! Bravo M. SSI je vois que vous donnez dans l'originalité au moins... Heureusement le côté Jeu de Rôle vient rattraper ce massacre d'une manière héroïque car le seul but de faire progresser ses personnages est acceptable vu l'excellente réalisation du point de vue JdR. Côté action, cela se déroule d'une manière similaire à la série des Ultimas: bof, ce n'est pas génial mais ça comporte l'avantage d'être rapide et facile d'utilisation ce qui est fort agréable vu la frequence des combats. J'y reviens et j'insiste: c'est un trés bon Jeu de Rôle! Les personnages sont bien détaillés (ça aurait pu être mieux mais c'est un des meilleurs pour l'instant) avec 5 caracteristiques dont dépendent les capacités des perso, et aussi des spécialités en nombre suffisant. Suite ➡

demon's winter (suite)

La magie est bien développée et les objets nombreux et divers. De nombreux facteurs extérieurs sont présents pour rendre la vie plus réelle (perso non joueur, villes, collèges, églises,...).

En conclusion: POURQUOI seuls les amateurs de Shoot'em up auraient-ils le droit à des démonstrations des capacités sonores et graphiques de l'Amiga?? Les amateurs de JdR et d'aventures ont eu un Hit avec The Faery Tale et puis...plus rien! Et ce n'est certainement pas celui-là qui va me faire mentir en ce qui concerne la réalisation informatique. M. SSI vous êtes passé encore une fois à côté d'un Hit!

FIREBALL The play Master



KICK OFF

ANCO distribué par TITUS

La devise Française n'est pas, comme on pourrait l'imaginer en cette année débile du bicentenaire, Liberté, Égalité, Fraternité, car toutes ces belles paroles sont loin d'être prouvées, mais bel et bien, Voiture, Bouffe et surtout, Football! Exemple tout à fait anodin, essayez de trouver un seul magasin ouvert dans tout Bordeaux un Dimanche après-midi! C'est encore plus rare qu'un schéma technique de Tropic sans bug, ou un article du Yéti sans jeu de mot barbare et grassouillet... Enfin, il faut bien que la populasse se distraye un peu, et en tout cas, on ne peux pas dire que nous ayons été jusqu'à present envahis par une masse considérable de jeux, ayant comme thème le foot... Aussi, ce n'est pas sans une certaine émotion que j'ai inseré avec une infinie précaution mais d'un geste précis et souple, la disquette dans ce grille pain qui me sert de drive. Soudain, un hurlement ressemblant à des cris de Hooligans sur le stade de Heizel en Belgique, déchira les membranes de mes haut-parleurs suivi de près, par une image de présentation aussi laide qu'une facture de téléphone... L'horreur.

Cependant, tout semble devoir s'arranger avec l'arrivé du panneau de contrôle : après avoir choisi sa langue, dont le Français évidement, on peut choisir soit la pratique, les penalty (pour s'entrainer à arrêter les buts ou pour départager un score nul), le match simple (1 seul match), le championnat (qui dure 14 semaines, mais on peut sauver la partie) et enfin, la durée du match allant de 2x5 à 2x45 minutes. On choisit ensuite si l'on veut jouer contre l'ordinateur ou contre un copain, et la stratégie de l'équipe (très offensive, offensive, défensive et très défensive). Après avoir rentré ces divers éléments, le match peutcommencer.

Surprise ! on oublie très vite la médiocrité de la présentation, et bonjour la qualité à présent! Le jeu est vu de dessus, choix tout à fait judicieux si l'on veut un bonne vitesse de scrolling, mais ce n'est pas pour cela que les détails manquent: on distingue parfaitement le teeshirt, short, chaussettes et même l'ombre des joueurs. Le coup de sifflet retentit, et c'est parti: petite passe en retrait, puis à droite, je bloque la balle et je passe à l'ailier, dribble, hop, un petit 1-2 puis je passe au centre, reprisee de volée et... BUUUUUUUUTTTTTTTTTT!!! ouais! le buteur n°10 vient de marquer mesdames et messieurs, et regardez le, il fait des galipettes sur l'herbe, c'est extrordinaire! Et oui chers lecteurs, ici tout est possible: on peut sauter pour faire des têtes, dribbler, bloquer la balle pour faire de vrais passes PRECISES (on peut voir le reste de l'équipe sur le terrain, grace à un petit scanner en haut à gauche de l'écran), provoquer des coups francs en faisant des croches pieds à l'adversaire (attention au carton jaune et rouge!), sans oublier les corners et les penalty. La gestion des joueurs quand à elle est très bien faite, et par exemple, lors d'une contre attaque, si vous remontez le terrain, arrivé devant les buts adverses vous ne serez pas seul comme un abruti, car le reste de votre équipe vous aura suivi et se sera mise en position pour éventuellement marquer un but. Petit détail croustillant, chaque joueur possède 4 qualités: la précision, l'agressivité, la condition physique et la vitesse. En clair, ça veut dire que si vous avez une équipe "joueurs du Dimanche" et que vous jouez sans faire de passe en courant comme un dingue, vous vous retrouverez au bout de 20 minutes avec une équipe sur les rotules ayant bien du mal à tenirle rhytme...

Pour conclure, je dirais que ANCO réalise ici un énorme bond en avant, et nous livre un jeu exemplaire en qualité et en convivialité, où chaque action tient beaucoup plus de la technique que du simple hasard. KICK OFF est pour ma part la simulation sportive la plus sympa et la plus réelle avec laquelle j'ai pu jouer depuis vraiment longtemps. D'ailleurs, quand je vais voir TITUS dans leurs beaux locaux où règne une chaude ambiance avec des femmes, à boire et à fumer (voilà des gens du monde qui savent recevoir !), je ne peux m'empêcher de leur dire : "on s'en fait une petite ?" "ok, le perdant paye la bouffe !".

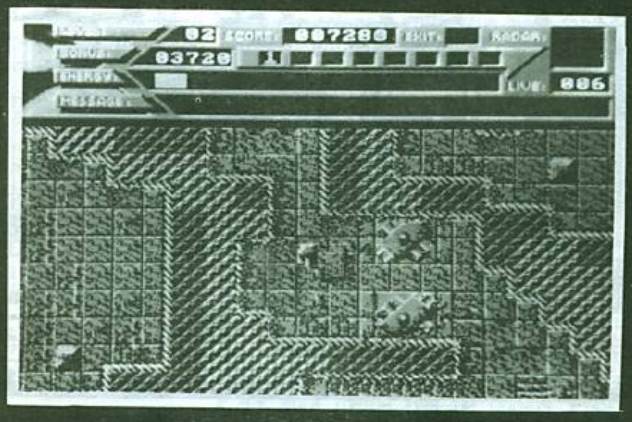
Thierry R.

NIGHTDAWN

MAGIC BYTE

Magic byte semble avoir trouvé son second souffle car, outre leur sortie regulière d'un soft par mois, l'ensemble de leurs produitsest de très bonne qualité. Après l'excellent BEAM, voici leur deuxième jeu de tableaux où il vous faudra avoir non seulement un peu d'adresse, mais surtout, pas mal de stratégie et de mémoire. Chaque niveau (il y en a 10) est constitué d'une

Nightdawn (suite)

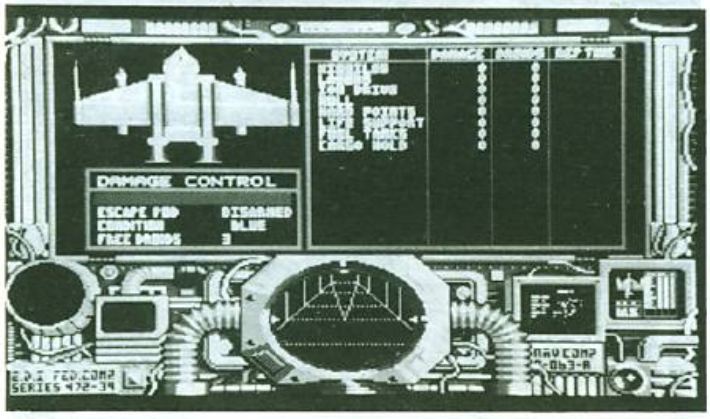


immense plateforme en labyrinthe, et vous devez à l'aide d'un petit robot, rejoindre la sortie pour accéder au niveau supérieur. Seulement voila, on y arrive pas aussi facilement ! Différents pièges vous barrent le chemin : les rayons lasers, d'autres robots larguant des bombes à retardement, les mines qui apparaissent au moment où l'on arrive dessus (charmant !), les portes closes qui empêchent votre progression ou bien encore, les attaques aériennes si on a le malheur de rester inactif un certain temps! Ceci dit, pas de panique, car pour chaque piège existe une solution : les interrupteurs éteignent les rayons laser, les clefs ouvrent les portes etc.. De plus, vous trouverez au cours de votre progression, diverses options qui se révèlerons indispensables : un thermo-diffuseur double (qui vous permettra de détruire quelques ennemis...), un détecteur de mines, un radar et un "signal exit" histoire de ne pas tourner en rond pendant 15 ans. A certains endroits se trouve un téléporteur, mais attentionavant de vous en servir : il ne fonctionne que dans un sens, et si vous avez oublié de ramasser une clef ou d'éteindre un rayon laser, votre aventure s'arrêtera là ! Chose très intéressante, au début de chaque niveau, vous posséderez toujours 6 vies et cela même, si au niveau précédent il ne vous en restait plus qu'une, ce qui augmente considérablement la durée de vie du jeu. Pour conclure, je dirais que NIGHTDAWN est un très bon jeu de réflexion qui plaira à tous, et dont vous aurez du mal à vous lasser...

Thierry R.

Vingt-quatre mois de programmation, 8 millions de planètes à visiter, une surface de jeu représentant 10 puissance 32 mètres de large, tels sont les chiffres impressionants qui font de F.O.F.T, un jeu hors du commun! Ceci dit, pour être franc avec vous, je me bornerai dans cet article à simplement vous décrire le jeu car, étant donné sa complexité et ses multiples facettes, vous dire comme n'importe quelle revue à trois sous dite de "microloisirs" que j'ai testé la chose à fond, serait prendre nos beaux lecteurs qui nous font vivre pour des cons! Il m'aurait fallu pour cela, y jouer pendant 3 semaines sans arrêt, mais après vous allez encore râler que nous sommes à nouveau en retard...

Bon, commencons par le commencement, le scénario: à la fin du 20ème siécle, les recherches en matière d'énergie de fusion aboutirent à la propulsion Lambert, qui offra l'avantage d'être plus rapide que la lumière. On utilisa ce moyen pour commencer à coloniser d'autres planètes, et le Service Colonial des Transports fut inauguré, assurant ainsi le transport des diverses marchandises vers ces nouveaux mondes. Mais les énormes vaisseaux cargos n'étant pas protégés, un nouveau fléau apparut : la piraterie de l'espace. On mit alors en service des "flics de l'espace", mais la zone à surveillée était si vaste, que ces derniers furent bien vite dépassés par les événements, et cela se révéla être un énorme gouffre financier. Peu à peu les flics disparurent, leurs vaisseaux furent vendus rendant ainsi les voyages de plus en plus incertains. En 2079, Simon MacPherson, l'un des plus riches commerçants, se rendit à la base du plus tristement célèbre pirate, Laserbaiter. Il passa un contrat avec lui pour que tout ses frets soit assurés. La protection de Laserbaiter fut si efficace, que bientôt d'autres marchands firent de même, et Laserbaiter dû employer d'autres pilotes, ce qui donna naissance à la Fédération des Libres Commerçants (Federation Of Free Traders). Votre histoire commence ici, et vous êtes un tout jeune pilote récemment engagé. Vous venez d'hériter il n'y a pas longtemps, du vieux vaisseau de votre père mort dans un tragique accident. Pour l'instant, votre vaisseau n'est pas vraiment bien équipé : vous disposez de 2 lasers, d'écrans de protection un peu délabrés, d'un ordinateur de bord (EDI) du type 472 (l'un des meilleurs), de propulseurs à ions et d'un compte en banque où il ne reste plus grand-chose... Pour pouvoir communiquer avec l'extérieur, on doit passer par le Galnet qui est le centre nerveux de tout l'univers. Il permet la communication instantanée avec tous points dans l'espace par l'intermédiaire d'un réseau de télépathes spécialement entraînés. C'est aussi par ce moyen que vous seront communiquées les différentes missions que vous devrez accomplir ainsi que tous les renseignements que vous désirerez savoir sur tout ce qui se passe dans la galaxie.



L'intermédiaire entre le Galnet et vous, est bien sûr votre ordinateur de bord. Oui mais voilà, nous ne sommes pas en présence d'un simple ordinateur qui se contente de vous signaler votre position ou bien encore les différentes avaries que vous avez dû subir, mais d'un véritable ordinateur programmable avec un langage structuré comme du basic (dont certains termes y sont d'ailleurs pris tels que ADD, CLR, NEWS, DRAW, ENDIF...). petit exemple : votre première mission consiste à rejoindre un convoi transportant des marchandises, et de l'escorter jusqu'à sa destination. Après avoir rechargé votre vaisseau en énergie et effectué diverses réparations, on passe à la partie programmation de l'ordinateur de bord. On lui indique en premier lieu les coordonnées de rencontre avec le convoi, puis après vérification, on passe en mode automatique puis, hyperespace. Arrivé sur place, on coupe l'hyperespace et à ce moment là, deux possibiltés : la première, aucun vaisseau ennemi en vue, donc on se place en parallèle du convoi, on synchronise la vitesse et on repasse en mode manuel. Fin du programme.

Deuxième possibilité : un vaisseau ennemi est dans le secteur. On lève les boucliers de défense, on arme le navire, vitesse moyenne et on repasse en mode manuel. Fin du programme. Bien entendu, ce petit programme est assez simple, et je vous l'ai expliqué avec des "mots". Comme pour tout langage, ce sont des instructions que vous devrez rentrer (il y en a à peu près 45), et vous devrez aussi respecter une certaine structure (ENDIF après TEST (ce qui correspond en Basic à IF)). Vous pourrez aussi acheter des armes pour mieux équiper votre vaisseau, avoir des aides à la navigation, avoir des renseignements sur la planète de destination (mode de vie, habitants, principales marchandises que l'on y trouve, loi en vigueur...), se mettreen orbite ou atterrir sur une planète, et si je vous dis qu'en plus tout le jeu est en 3D surfaces pleines, que la musique d'intro est géniale (une cassette audio est livrée avec le jeu), que l'on peut en choisir une autre parmi 20 à n'importe quel moment du jeu, et que vous pourrez accrocher sur le mur en face de l'Amiga, entre le poster de MOTÖRHEAD et celui de VULCAIN, un aide mémoire format 28.8 x 41.0 cm tout en couleur représentant les 32 vaisseaux avec leurs particularités que vous serez à même de rencontrer, vous comprendrez aisément que j'ai été extrêmement séduit par ce jeu.

Thierry R

SILK WORM

Les jeux d'arcade de la trempe de Silk Worm sont rares, aussi est-il nécessaire de les signaler quand ils sortent. Vous dirigez un hélicoptère (ou une jeep) et votre but est, comme d'habitude, de voler dans les plumes de tous les impudents qui ont l'audace de se présenter devant vous. L'hélicoptère possède deux tirs: un horizontal et un diagonal très utile pour détruire les stations de DCA que vous survolez, et la jeep a la possibilité d'orienter son canon, ce qui la rend plus difficile à manier (mais plus intéressante). Il est possible au cours du jeu de trouver de nouvelles armes qui doubleront votre tir, vous procureront un bouclier ou encore vous donneront une vitesse accrue. A la fin de chaque niveau, il ne vous reste plus qu'à détruire le véhicule du général ennemi pour changer de décor, ceux-ci étant très variés.

Tel qu'il est décrit là, Silk Worm pourrait ressembler à tous ces jeux qui sortent par dizaines et qui regagnent les oubliettes après quelques parties. Mais ce n'est pas le cas. Tout y est excellent: graphismes soignés, scrolling impeccable, explosions et bruitages très prenants. Ajoutons qu'il est possible de jouer à deux, chacun manoeuvrant la jeep et l'hélicoptère mais que, contrairement à ce que l'on pourrait penser, on peut avancer dans le jeu tout aussi bien en jouant seul, grâce au système qui avait fait le succès d'Hybris: reprendre au niveau où l'on a échoué (cette facilité disparaît à partir d'un certain niveau, cependant). Sans toutefois égaler le sublissime Hybris (qui le pourrait?), Silk Worm procurera à tous (même ceux qui d'habitude n'aiment pas ce genre de jeu, croyez-moi!) un immense plaisir.

Cédric BEUST

DRAGON'S LAIR LA SOLUTION

Tantataaan.....Du renouveau pour nos biniou adorés, il s'agit de *Dragon's lair*. But du jeu, sauver la belle princesse Daphné qui a été méchamment enlevée par le vilain Dragon: tâche plus facile à dire qu'à faire.

Mon but, vous indiquer le chemin pour obtenir un baiser de la princesse, ou pour les insensibles: LA SOLUTION !!!!

Tout d'abord, le jeu est réparti sur 6 **disquettes**, et chacune comprend 2 scènes différentes, sauf pour la sixième (la plus géniale!).

Ce soft n'est pas un soft d'action directe (sans jeux de mots) comme un bon Barbarian par exemple; c'est un jeu basé sur la technique.

Ouhhh làààà !!!, ne froncez pas les sourcils! Votre cerveau, du moins ce qu'il en reste, étant un peu grippé, ceci dû aux démoniaques adaptations de la Poubelle à disquettes (moins pratique y a pas les poignées), je veux parler du **éceté** pour ceux qui ne suivraient pas. **J'explique**: l'ordinateur dirige votre personnage appelé **Dirk** pour les circonstan-ces, pendant un laps de temps, puis, d'un coup, à vous les commandes, ne vous affolez pas: c'est génial, mais je dirais qu'il faut voir le soft pour comprendre véritablement.

Bon, passons au vif du sujet:

Disquette 1 projetée dans le lecteur, le bâton de la joie entre les mains. Lorsque vous êtes à l'entrée du château, laissez aller votre héros, puis **comptez 2 secondes** (des vraies) quand il sera dans le trou avant **d'appuyer sur Fire.** Lorsque **Dirk** agitera son épée pour faire peur à la Bestiole, **Levez** votre manette afin de grimper: **17re scène finished.**

Vous voilà maintenant dans une pièce, **déplacez votre manette vers la droite** pour ne pas boire la potion: **2eme scène terminée.** Vous revoilà à la **scène n° 1**, les commandes restent inchangées. Attention, ceci concerne toutes les scènes: ne faites pas de manipulations incorrectes car cela entraînera votre mort, prudence.....

Changement de Disquette, on passe à la n°2. Au secours, help me un serpent!!: **Pressez fire.** Mais il vit encore haaaa!!!: Manette **vers le haut**, pour vous retrouver devant un support à outils, **déplacez-vous en direction de la porte**, revenez à la position initiale en **déplaçant votre manette vers le bas.** Quand Dirk commencera à monter les marches, **déplacez votre manette en direction du banc**, qui clignotera. (**Droite** ou **Gauche** suivant la position de la scène). Une fois sur le banc, **levez votre manette** pour prendre la fuite: **3ème scène accomplie**. Vous êtes maintenant dans une tour, et devez sauter par dessus une section du passage, le chaâeau étant en mauvais état. Pour l'occasion **déplacez votre manette vers le vide (Droite** ou **gauche** suivant la position de la scène: **4ème scène conclue.** Attention, l'inversion des scènes est normale (cela est valable de la disquette n°2 à la n°4) ne vous affolez pas. Si, par exemple la scène n° 4 passe avant la 3, ceci est normal, c'est **Monsieur Amiga** qui choisit.

Changement de Disquette, la n°3 est là. Voilà notre héros dans une barque, et c'est à vous, de lui faire éviter le pire. Vous devez lui faire contourner les tourbillons (**Droite** ou **Gauche** suivant l'emplacement du tourbillon. **Haaaa, les Raaplides:** Attention c'est très rapide. Pagayez en direction de l'ouverture. Puis, lorsque vous serez devant celle-ci (l'ouverture), **levez votre manette.** Nom di Diou, mais ça continiou. Pas le temps de souffler qu'il vous faut **lever encore la manette** quand vous aurez passé la première action . Ceci se répète 4 fois: **Scène n°5** achevée. Tient, la cuisine, serait-il l'heure de manger? Non. Dès que le Monstre sortant de la marmite vous aura enroulé dans sa langue, **patientez 1 bonne seconde** avant de **pressez Fire**: **Scène n°6 acabado.**

Disquette n°4: On s'en charge ! Nous voilà maintenant à l'encontre d'un chevalier magicien fou, tapant de son épée sur le sol afin de vous faire périr. Tout d'abord, regardons la position de l'épée du chevalier dès le début. Si elle est à votre droite: déplacez votre manette vers la gauche, quand vous commencerez à sauter, déplacez-la vers la droite, puis vers l'avant, puis vers la droite, puis vers la gauche, puis vers la droite, puis vers la gauche, pour le reste l'ordinateur s'en préoccuppe: Restez donc spectateur (pour quelques instants.....). Si son épée est à votre gauche: déplacez-vous vers la droite, puis vers la gauche, puis vers le haut, puis vers la gauche, puis vers la droite, puis vers la gauche, puis vers la droite: 7ème scène terminée. Le voilà parti maintenant dans un couloir dans lequel des boules roulent sur les parois. Pour s'en échapper: Faciiile!!!! Vous devez baisser votre manette lorsque la boule du bas (celle de couleur) vous laissera le passage. Ceci le plus rapidement possible pour ne pas se faire écraaaaser par la boule noire: scène 8 exécutée.

Disquette n°5: houuuaaa bientôt la fin!!! Vous vous trouvez dans une chambre, lorsque tout à coup un mur se construit devant vous. Vous devrez lever continuellement votre manette lorsque Dirk pliera les genoux afin de passez par la porte avant que le mur ne vous prenne les jambes: 9eme scène finie. Mamaaaaaan!!!! Le dragooon. Et oui il est tout à côté de vous, et vous devez l'approcher, mais sans faire de bruit. A votre atteinte, une "je ne sais quoi" dégringole, à vous de la rattraper (droite ou gauche, suivant la position de la scène). Malgré tous vos efforts pour rester dans le silence, le dragon vous a aperçu, et vous devez courir à toutes jambes pour ne pas vous faire griller. Pour éviter cela, dirigez votre manette dans la direction opposée à la "chose dégringolante" de tout à l'heure, puis très rapidement après cette action, baissez votre manette. Enfin, vous entendrez la voix delicieuse de votre aimée vous disant:.....Euh!.....Je ne sais plus, je ne me le rappelle plus, et en plus je ne suis pas bon en anglais, tant pis pour eux NA!!! Quand vous percevrez un son ressemblant à une langue Martienne, pressez fire avant que la phrase ne touche à sa fin: 10eme scène applatie.

Disquette n°6: La plus Beeeeellllllee!!!! Toujours en quête du silence et du dragon, une autre chose dégringolante se casse la.... binette derrière vous. Pour la rattraper à temps diriger votre manette vers le bas. Vous voilà maintenant caché derrière une colonne, le dragon vous ayant trouvé fait glisser ses pattes sur la colonne. Vous, plus malin (ah!! ah!!) dirigez votre manette vers le bas afin de vous baisser, puis dirigez votre manette vers la tête du dragon: droite ou gauche suivant l'emplacement de celui-ci. Ennervé, le Dragon vous jettera des coups de queue (Les enfants peuvent rester, ce n'est pas du X). Vous devez déplacer votre manette vers le bas afin d'éviter ses attaques (cette oération se fera 3 fois).

Alors, sans plus attendre , **pressez vite fire une fois que vous aurez changé de tableau** pour lancer l'épée magique et la planter dans le coeur du dragon. Et là, et làaaa, éteignez les lumières, fermez les volets, la fin est arrivée, je ne vous en dis pas plus, et il n'y aura même pas de photos. **Pour la peine: Achetez le Soft !!!!!!(380frs dans les meilleurs magasins).**

Castoone...

Courrier

Cher A-News,
Je voudrais savoir si, lors de l'allumage d'un Amiga 2000 + carte PC XT, on peut se retrouver presque immédiatement sous MS-DOS ou bien faut il effectuer tout un tas de manips ?
Jerome Pomat , Montbrison (42)

frEd: *Pour lancer la carte PC, il suffit de cliquer sur l'icône PCmono du tiroir PC de la disquette d'installation. Tu peux aussi lancer l'initialisation depuis la startup-sequence avec les deux lignes suivantes :*
binddrivers
PC/PCwindow
Utilise toujours une copie de la disquette d'installation d'origine.

Cher A-News,
Je viens récement d'acquérir un amiga 2000 et le logiciel DPaint III. Bien qu'ayant suivi les instructions du manuel à la lettre, je n'ai pas réussi à rentrer dans le menu anim. En effet, celui ci reste en position dite "fantôme" et ce, malgré mes 1meg de RAM et le *super fat agnus.*
Jean Dominique Boisse , Gourdon (46)

YETi:*Bienvenue au club de ceux qui commencent à haïr la fat lady. DPaint III cherche 512k de fast memory qui n'existent plus sur les révisions 6 du 2000 (super fat agnus 1meg de chip memory) non équipées d'une extension mémoire. Conscient de ce sérieux défaut, Commodore annonce un petit utilitaire capable de retransformer le mega de chip en 512 de chip et 512 de fast memory. Ca la fout bien, j'vous jure ..... La seule solution actuellement disponible s'appelle une extension mémoire. J'y ai moi-même été contraint pour la même raison. Ca fait très mal à la tirelire mais ça rend* DPaint III *complétement archi-maxi-schtounga.*

Cher A-News,
Mon A500 acheté en novembre 88 déconne depuis quelques temps. De temps en temps, l'accès au clavier se bloque et sur l'écran commence à défiler une apostrophe à l'envers. La seule chose que je puisse faire est d'éteindre la machine et de taper dessus ou de la soulever un peu et de la laisser retomber (solution peu galante) et encore ça ne marche pratiquement plus. Pouvez vous m'aider avant que je craque ? J'aimerais savoir s'il est possible de se procurer la ROM kickstart 1.2 ?
Gilles Salerno, Bastia

frEd: et Tropic : *Sous toutes réserves, notre spécialiste maison pense que c'est le support du fat agnus qui est en cause. Fais -le changer par un technicien agréé et arrête de martyriser cette pauvre petite bécane malade. On peut commander les ROM's 1.2 chez tout revendeur digne de ce nom.*

Salut à tous (et à toutes)!
Cette fois-ci, c'est pour savoir comment "snapshoter" une fenêtre pour qu'elle soit toujours à la même position et qu'elle ait toujours la même taille quand on double-clique sur l'icône de la disquette correspondante. C'est tout, salut!
Christophe Mathieu, Aix-Les-Bains (73)

frEd: *Ok, tu positionnes ta fenêtre à ta convenance, tu cliques sur l'icône qui l'ouvre et tu invoques le Snapshot banal du Workbench. Si tu veux aussi enregistrer la position des icônes dans la fenêtre il faut appuyer sur shift est selectionner tous ces objets, les une après les autres, avant de sélectionner* ***Snapshot*** *dans le menu* ***Special*** *du Workbench*

Monsieur,
J'aimerais savoir s'il est possible de fabriquer un sélecteur de ROM's interne ou externe pour accéder à toute la logithèque de l'Amiga.
Eric Wairy Hirson (02)

frEd: *c'est réalisable mais il est encore plus simple de se procurer la carte* "double ROM" *de GIGATRON (A-News No.15, page 9)*

Salut à toi, A-News,
Pour commencer dans le classique: bravo pour cette super revue. Ensuite, je te soumets le problème suivant :
Je suis actuellement en stage chez un sérigraphe. La base de son travail se fait à partir de la découpe de vinyl. Pour cela, il est équipé de la configuration suivante: compatible AT Wyse à 8Mhz., disque dur 20Mo, 2 écrans CGA, modem, table de digit Aristo 0304, découpeuse Aristograph, traceur HP colorpro et le logiciel SIGNUS.
L'AT à 8Mhz. fait pitié et la difficulté d'utilisation de SIGNUS est incroyable par rapport au résultat obtenu.
Est-il possible d'obtenir la même configuration sur base Amiga?
Jean-Luc Mandron La Bathie (73)

frEd: et YETi : *El YETi me dit avoir déjà joué une fois avec un système de découpe de lettres assez similaire à celui dont tu parles. Aucun système de ce genre n'a été développé spécifiquement sur l'Amiga. On pourrait utiliser, sans aucun gain, un Amiga équipé d'une carte AT. Redévelopper tout le système sur Amiga serait totalement aberrant vu la quantité de travail et les compétences requises pour un marché limité à ton activité seule. La meilleure solution dans ton cas de figure consiste à, ça me coûte de dire ça, changer d'unité centrale pour installer un PC à 20 ou 25 Mhz. gavé de mémoire. Ca n'améliorera pas l'ergonomie du programme mais ça le rendra un peu plus rapide.*

Cher A-News,
Je me suis mis à l'Assembleur depuis peu mais je rencontre quelques problèmes. Je n'arrive pas à ouvrir la Graphics et Dos.library !!!
- je tape intégralement la routine d'A-News N0.9 devant ouvrir la graphics.library sans faire d'erreur
- j'assemble, ça plante
- je n'ai pas le fichier graphics.library dans libs

Que penser?, que faire?, help, au secours; SoS A-News....
PS: comment faire avec le Seka à partir du source codé un fichier exécutable ?
Dominique Kedinger Porcelette (57)

frEd et les A-news coders : *nous rappelons à notre aimable clientèle que l'Amiga est équipé d'une ROM contenant certaines bibliothèques comme la Dos et la Graphics. On ouvre ces librairies avec OpenLibrary suivi du nom de la bibliothèque en question et le numéro de la révision (0 pour simplifier). La documentation du Seka expose CLAIREMENT ce qu'il faut faire pour créer un exécutable.*

Cher A-News,
Je cherche désespérement un câble pour relier un Amiga 1000 et un 500 (deux 500 ensemble si c'est plus facile). Je n'ai pourtant pas encore trouvé un câble de ce type dans les magasins de ma région. Pourrais-tu me donner une adresse pour trouver un tel câble? C'est important car j'ai fait dernièrement l'acquisition de Falcon et Populous qui sont prévus pour être utilisés entre deux Amiga entre autres.
Grégoire Vallotton CH-1950 Sion 2 nord

Courrier

frEd: *Ce truc introuvable s'appelle un câble Nul modem. Romeo Rapido l'a décrit dans son article du mois dernier sur le device aux:. La réalisation du câble ne pose pas de gros problèmes si on repére clairement les bornes à relier et si on arrive à se procurer les connecteurs (femelle pour 500 et 2000, mâle pour le 1000 ou via gender bender). En théorie, un bon spécialiste Amiga doit pouvoir fournir un câble nul modem (certains clubs également).*

Cher A-News,

Pourriez-vous donner la solution complète de L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD car je n'arrive plus à avancer dans ce jeu que je trouve génial (malgré ce que disait Cédric à son sujet)?

J. Giffard

Ced: *Mon pauvre ami! Je t'avais pourtant prévenu de ne pas te lancer dans ce jeu. M'enfin, puisque tu y es, il est de mon devoir de t'apprendre la triste nouvelle: il n'existe pas de solution générale pour la simple raison que la répartition des planètes change à chaque nouveau jeu. Il est malgré tout possible que la façon de mener le dialogue avec chaque créature reste constante d'un jeu à l'autre.*

A-News,

Je vous écris pour vous signaler la présence d'un nouveau virus sur notre cher Amiga (son nom: **HODEN** V33.17). Il se manifeste en modifiant la couleur du pointeur et en faisant apparaître un sprite qui traverse l'écran de gauche à droite. Ce sprite représente la tête d'un bonhomme qui porte une paire de lunettes. De plus, le virus laisse croire à une erreur de lecture quand on scrute le boot-block avec un éditeur (AmigaMon v2.7): "Error Track 00 Head 1".

Fabrice Hautecloque, Armentières.

***cEd:** Nous encourageons nos lecteurs à nous signaler l'apparition de nouveaux virus (soyez sûr qu'il s'agit bien d'un virus, tout de même!). Mais êtes-vous sûr d'avoir bien lu? Le boot-block se trouve sur la Piste 0 Tête 0 et il doit impérativement être lisible par le Dos pour être fonctionnel.*

Ed: On nous parle aussi du virus ***LAMER*** qui affiche "Piracy is a crime", mais nous n'avons pas d'autres détails.

COURRIER SUR L'A-590

Nous avons reçu plusieurs lettres contenant les impressions des lecteurs qui ont fait l'acquisition du disque dur A-590 pour Amiga 500. Dans l'ensemble, il en ressort une satisfaction générale et la diversité des configurations sur lesquelles les tests ont été effectués semblerait indiquer que l'A-590 est un très bon disque dur ("*Le montage du disque m'a pris 5 min. et il était déjà formatté en FFS*", nous signale Gauthier Delerce).

Signalons toutefois l'expérience malheureuse de Georges Cucchiaro: "*A chaque démarrage, le disque dur faisait planter le système (Software Error, Guru Meditation). Je n'obtenais un boot correct qu'une fois sur dix (sans exagérer!)*". Après s'être assuré que ce n'était pas la carte d'extension 2 Mo IN50052 de Spirit Technology (parfaitement compatible avec l'A-590 comme l'ont confirmé CIS et Commodore) et avoir rapporté son disque dur au magasin qui le lui a gracieusement échangé contre un autre, M. Cucchiaro a constaté que les mêmes erreurs se répétaient. Au bord de la dépression nerveuse, notre malheureux lecteur a finalement eu la solution de son problème: "*Il existe plusieurs versions du Workbench 1.3 et la mienne datait de mars 89. Je me suis fait copier la dernière en date et maintenant tout marche à la perfection!*". Conclusion: méfiez-vous donc des pre-releases du Workbench 1.3 (version gamma et autres). Assurez-vous que vous disposez de la dernière disponible (vous pouvez vous la procurer en échange de la version 1.2 chez votre revendeur).

Insistons sur la convivialité d'installation. Il n'y a presque rien à faire. On vous crée même automatiquement une disquette pour démarrer le système. C'est avec des démarches de ce genre que l'on rend le matériel attractif au grand public.

Rien n'étant parfait en ce bas monde, signalons deux griefs: "*le bruit du ventilateur est agaçant, si vous connaissez une astuce...*" et "*la notice est en anglais, ce qui peut être gênant pour le français moyen*".

Quelques mots pour finir concernant les temps de chargement de certains programmes: faites les tests sur des programmes autonomes, c'est-à-dire des programmes qui ne retournent pas faire un accès disque après avoir été chargés (c'est le cas de ProWrite qui retourne lire les fontes, le temps de chargement pouvant alors varier du simple au double).

REDECOUVRIR FLIGHT SIMULATOR II

C'est ce que nous propose Charles Gulick avec son livre **VOLER AVEC FLIGHT SIMULATOR** (je remercie Ludwig de me l'avoir prêté). L'auteur n'est pas un amateur dans ce domaine car il a déjà écrit quatre ouvrages sur le sujet. Après avoir brièvement mais nostalgiquement évoqué les premières versions de FS sur Apple II et autres IBM et avoir souligné l'énorme progrès accompli depuis, nous partons en sa compagnie pour un premier vol, histoire de prendre les contrôles en main. La non-utilisation du joystick pour piloter peut sembler *a priori* curieuse mais à l'usage, cela permet de manoeuvrer plus finement, surtout quand il s'agit de garder un cap constant et une altitude à 100 pieds près. Puis, vol après vol, on devient de plus en plus familier avec tous les indicateurs et les commandes, à un tel point qu'atterrir (sur une piste!) n'est plus qu'une formalité. Nous découvrons ainsi Broadway, San Francisco, Seattle, Chicago, New York, etc... par tous les temps et toutes les saisons. On sent l'expérience d'enseignant chevronné qu'est Charles Gulick car tous ces apprentissages se font en douceur, presque naturellement (et croyez-moi, apprendre par coeur tout le jargon aéronautique pour ceux qui n'ont pas lu Buck Danny (ouh!), c'est pire que lire l'annuaire coréen de droite à gauche dans la position du lotus).

Un chapitre rapide sur quelques cascades histoire d'épater les copains et copines, et enfin conclusion sur des cours de téléguidage du Cessna, quelque peu trafiqué pour l'occasion.

Seule l'utilisation de l'ILS (atterrissage aux instruments) est laissée de côté mais cela n'est pas trop grave, compte tenu du champ de possibilités que nous ouvre l'auteur avec tous ses cours.

Si vous pensez avoir fait le tour de Flight Simulator II en lisant simplement le mode d'emploi de l'appareil, vous ferez sans aucun doute une foule de découvertes en lisant ce livre. Nul doute que vous vous jetterez sur les disquettes scénarios qui existent actuellement.

Un ouvrage qui servira de leçon à tous ceux qui répètent à chaque sortie d'un nouveau simulateur de vol que Flight Simulator II est dépassé.

Cédric

MATERIEL

VENDS Amiga 1000 512K (cause 2000) + nombreux softs originaux. L'ensemble 6000 Frs. Tél. 81 88 85 78 après 18h.

URGENT! A 2000 (1.3) + 1084S + carte XT + Lecteur 5'1/4 (valeur + 18000 F) cédé à 12000 F. Tout le matériel est révisé. Logiciels fournis. Appeler REZA au 47 63 88 71 (PARIS).

VENDS Kit XT pour A 2000: 4000 F + carte disque dur 32 Mo RLL pour XT: 2700 F. Matériel sous garantie. Tél. 81 34 10 96.

VENDS Atari 1040 monochrome, 1 Mo de mémoire vive, lecteur de disquettes 720K + moniteur monochrome SM 125 sur socle rotatif + Imprimante matricielle 80 colonnes Star Gemini X 10. Le tout parfait état: 6500 F. Demander JESUS au 84 22 49 45 après 21 h 30.

VENDS cause 2000, ensemble ou séparément, Amiga 1000 - Extension mémoire 1,5 Mo - Moniteur 1084 S sous garantie - Logiciels. Prix à débattre. Jacques au 90 42 07 70.

VENDS Amiga 2000B + Moniteur 1084S + Carte XT + DD. 20 Mo + Logs. + Docs sous garantie: 15000 F à débattre. Tél. (1) 42 55 47 84.

CHERCHE driver 1.3 Amiga pour imprimante jet d'encre TANDY RADIO SHACK CGP220. Possède le driver 1.2 pour cette imprimante. Recherche extension mémoire pour Amiga 2000. M. Beillet Stéphane 20, rue du Lt. Beker, 97300 CAYENNE. Tél. 19 594 30 33 55.

URGENT à saisir:VDS Amiga 2000 + 1084S + Kit PC/XT + Star LC-10 couleur + joystick + accessoires + docs, le tout sous garantie (10/88)= 13500F ferme. D/ MOULES, 36 rue des Muriers; 31270 FROUZINS.

VENDS Genlock GST 1000 - Très peu servi. Pris à débattre. TVA à récupérer. Tél: 16 1 44 24 28 75 Jean SERRIERE.

VENDS digitaliseur de son et logiciel entièrement réalisés par moi-même pour la somme de 400F. M.GRIEBEL, 7 Rue Boucher de Perthes, 30000 NIMES.

CONTACTS ET LOGICIELS

POUR EDITION RECHERCHE TOUTES ANIMATIONS Amiga 2D, 3D, cycliques et longs métrages, montés ou non, support disquettes ou vidéo si très bonne qualité. Rémunération droits d'auteur si édité. Demandez renseignements en écrivant à: Didier SORIOT - Les Editions du Syllogisme, 14 Rue Fermat, 75014 PARIS.

AMIGA NEWSLETTER, JOURNAL DEDIE AUX POSSESSEURS D'AMIGA. Tous les mois DES NEWS EXCLUSIVES, ASTUCES, TESTS, DOMPUBS, ARCADES, CONCOURS, etc...Joindre 5 timbres à 2,20F par numéro. Merci. Envoyer à AMIGA NEWSLETTER, AC, P.M. PELE, GROUPE SCOLAIRE PASTEUR, 92500 RUEIL-MALMAISON.

CHERCHE contact sur Cassis. Recherche sources en Assembleur et data-disks de Soundtracker. Contactez Olivier, 29 avenue de la Marne, 13260 CASSIS.

ECHANGE SOFTS. Vends K7 vidéo VHS. Propositions à: M. LETOURNEZ, 17 Allée des Fleurs, 76240 BONSECOURS. Tél. 35 80 07 26.

CHERCHE contacts sur Amiga: (rapide) Tél. 59 23 97 61 (H.R. si possible) ou écrivez à Philippe Roose 3, rue des Magnolias, 64600 ANGLET.

CHERCHE logiciel MINI 16 de télématique et WIPE MASTER de vidéo. Tous contacts appréciés de France et d'ailleurs. Tél. Eric 16 (1) 43 81 40 57 de 17 à 20h.

HEY!!!... Nicolas du groupe Far Fashion de Suisse. Si tu veux que je te renvoie tes disks, HI!... envoie-moi ton adresse! Si quelqu'un le connaît, peut-il lui transmettre ce message? Merci. Je cherche aussi des contacts SERIEUX pour échanges d'idées, etc... M. FRANQUENK Michel - "Le Verger des Arènes" Lot n°69 - 83600 FREJUS - FRANCE. Tél. 94 53 66 02 après 19h00.

CONTACTS: recherche programmeurs en Assembleur pour échanges divers, astuces, sources, etc... Samir GHERBI 25 Av. de Sully, 1814 La Tour-de-Peilz SUISSE.

A-NEWS en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à A-News pour 12 numéros pour la somme de 54FS. Envoyez votre paiement à :

A-News, Conconi P, 36 Av Luserna, 1203 Génève. CCP No 12-25868-1

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

A-NEWS en BELGIQUE

M.i.A. Software assurera à partir de Juillet 1989 la diffusion d'A-News en Belgique et des Pays-Bas.

M.i.A. Software est une nouvelle société Belge qui se propose en coopération avec *HERMES* de diffuser les dernières créations nord-américaines du domaine public en Europe. Comptant dans ses rangs programmeurs et développeurs (Christian Moorant, Hugues De Jonghe, Peter Verswijvelen), une production de DP est également prévue à court terme. Pour tout renseignement :

MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

France

31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu

Suisse

12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
14 New Distribution, r Philosophes 4, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel
25 Access, rue Centrale 66a, 2503 Biel-Bienne

OFFRE SPECIALE
Les 12 premiers numéros d'A-News
195F
port compris.
Economisez 50F

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F
Pour l'étranger (tous pays).....240F (Avion 400F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. **(Le port coût 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)** Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

.----------

Oui, je m'abonne pour un an (12 numéros) à partir du numéro.....
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé (ce numéro est imprimé en bas de l'adresse sur l'etiquette d'envoi), et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

CLUBS *(rubrique gratuite)*

18 BOKONEN CORPORATION - Club pour Amiga/ST. Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.

37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours Cedex. Tél 47-51-12-11

38 CLUB APOGEE – BP 6 38620 MONTFERRAT. Tél: 76 32 38 41 Stéphane PARENTON.

49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

64 FRAUG, French Amiga User Group, BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-41-17-91.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET Tél. 59-52-34-03.

70 AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiriche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

93 FURIO Amiga-users, Luc CHEMIN, 178 rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec

AVANTAGE MY PAINT

Plus qu'un "simple" logiciel de dessin pour enfant, un véritable outil éducatif.

MY PAINT est un logiciel de *CENTAUR SOFTWARE*, réalisé par des éducateurs, supervisé par le Docteur C.LUDWICK directeur d'un établissement pour enfants "doués" (gifted children) en Californie.

Il est clair que tout a été pensé depuis le début en terme éducatif : de la gestion des menus à la richesse de l'environnement en passant par le pointeur. Pas de superflu, mais du réellement adapté.

Mais assez de généralités, passons à la description des différentes fonctions.

POPULATION CONCERNEE

Enfants de 2-3 ans à 7 ans. Oui, j'ai bien écrit 2-3 ans, pour preuve, ma fille de 2 ans 1/2 qui joue chaque jour avec *MY PAINT* depuis son acquisition. Elle n'utilise le programme qu'à 50% de son potentiel, mais dans ce cas, *MY PAINT* doit être considéré comme un excellent outil d'apprentissage de la souris et de l'interface utilisateur. Après 7 ans, la plupart des enfants pourront aisément passer à DELUXE PAINT.

PRESENTATION

Horizontalement, en haut de l'écran est présenté le menu " outil" contenant 10 symboles, chacun de ces symboles est un petit "dessin animé"; par exemple, pour la fonction UNDO c'est un visage qui ne cesse de tourner dans une attitude de désapprobation, ou encore, pour la fonction ECOUTER ce sont des lèvres qui s'animent, etc ...

Les fonctions sont les suivantes:

TOUT EFFACER: annule le dernier geste (undo)

GROS PINCEAU, PETIT PINCEAU, CYCLING, MIROIR (4 reflets), PINCEAU MULTICOLORE, POT DE PEINTURE, ACCES DISQUETTE (un sous-menu apparaît alors), ECOUTER.

Ceux qui se désolent de ne trouver ici aucune fonction évoluée, doivent considérer *MY PAINT* par rapport à la population concernée (maternelle, primaire). Si votre petit frère de 4 ans manipule les courbes de Béziers, pensez à prendre une adhésion à l'association des surdoués.

LE MENU "PALETTE"

Il se trouve à droite de l'écran, 12 couleurs sont affichées dans des cercles de 1 cm 1/2 de diamètre. Les couleurs sont fixes mais les teintes essentielles sont présentées et suffisantes . Le mode de sélection est génial! A chaque CLIC sur une teinte correspond une note de musique différente, ensuite chaque couleur désignée reste spécifiée par un petit visage souriant qui clignote dans la couleur.

De plus, lorsqu'on change une teinte, les outils du menu principal changent également de teinte (exemple: le gros pinceau devient bleu dès que le bleu est sélectionné).

LE SOUS-MENU : ACCES DISQUETTE

Il prend la place du menu PALETTE lorsqu'il est sélectionné et permet d'afficher l'un des 28 dessins de type contour indélébile contenus dans la disquette. Mais là encore, génial! A chaque dessin correspond un fichier SON.IFF qui peut être, soit le nom de l'élément principal du dessin ("éléphant", "dinosaure"), soit le bruit ou le cri correspondant (le train, la vache). Ne ratez pas le martien!

Les dessins sont divers (animaux, paysages, géométrie, etc ...)

A tout instant, l'enfant peut écouter le son de son dessin en cliquant sur la bouche animée.

Le sous-menu permet de circuler d'avant en arrière dans cet album, de revenir à son dessin initial ou de repartir sur une feuille blanche.

De plus lorsqu'on feuillette cet album, le premier dessin que proposera MyPaint à l'enfant sera un dessin "surprise".Si ce choix est validé, c'est une page blanche qui sera présentée à l'enfant. Pour en savoir plus il lui faudra peidre l'ensemble de la page pour y découvrir, trait par trait, l'un des 28 dessins choisit au hasard par le programme. La seule indication de départ étant le son liée à l'image.

Le POINTEUR : c'est une main pointant l'index, bien adapté à la perception visuelle des enfants.

FONCTIONS SECONDAIRES

Elles ne sont, malheureusement, accessibles qu'au clavier: QUITTER (ALT Q), SAUVER (ALT S). Bien qu'en y réfléchissant, cela puisse être également interprété comme une sage précaution par rapport à de jeunes enfants!!!

La fonction HELP-AIDE: elle peut être demandée à tout instant en tapant la touche HELP (ou en cliquant dans le gadget HELP lors de la présentation du logiciel). Chaque outil est alors expliqué par un texte simple qui apparaît à l'écran et par le narrateur (DEVICE NARRATOR). Seul inconvénient: l'explication est donnée en anglais !

ASTUCES:

- La totalité des représentations graphiques (menus, dessins, pages d'explications) sont des brosses. Libre à chacun, a l'aide de DPAINT de recréer un album différent, adapté à la progression de l'enfant (faites une copie de sécurité avant!).
- Les sons étant des fichiers IFF standard, libre à vous, à l'aide de PERFECT SOUND, ou d'AUDIOMASTER de remplacer le "dynosor" du Bronx par un "dinosaure" de Bretagne (attention à la taille des fichiers).
- Pour imprimer, récupérez vos dessins sous DPAINT, ou copiez dans la disquette un domaine public adapté.

Seule lacune à notre goût, il n'y a pas de fonction "IMPRIMER". Pourquoi n'avoir pas prévu un ALT P (print) ou une icône spécifique?

Actuellement le SOFT est au format NTSC, bien que ce ne soit pas extrêmement gênant il serait bienvenu de l'adapter en PAL

CONCLUSION:

MY PAINT est un excellent didacticiel présentant un véritable espace sensoriel et créatif véritablement adapté à de jeunes enfants.

Si vous l'achetez dans ce but vous faites une trés bonne acquisition.

Il est actuellement en évaluation dans une institution de jeunes enfants handicapés et s'avère déjà très performant.

Nous avons donc décidé de préparer pour le rentrée une documentation pédagogique à l'usage des parents et des éducateurs afin de tirer les meilleurs profits de ce logiciel.

Cette documentation, accompagnée d'une disquette exemple en français, pourrait accompagner gratuitement MY PAINT.

Ah, j'allais oublier, dans la série "les bonnes adresses" :

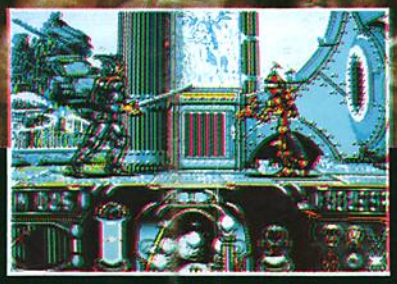
-l'importateur: *GUILLEMOT INTERNATIONAL*

-et mes remerciements à MAD INFORMATIQUE pou avoir passé 2 heures avec moi à parcourir ce logiciel et partagé mon enthousiasme.

Prix public : environ 400 f

Philippe DUCALET
Association AVANTAGE-DELTA 7.

KNIGHT FORCE



TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

Imprimé par NEWS-PRINT, 24500 Eymet